

€ 4,99 05/03
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,75
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

PC Games PROFI-WISSEN
SPIELEN VERBOTEN?

28 SEITEN EXTRA-HEFT
JUGENDSCHUTZ
Was PC-Spieler jetzt wissen müssen!

Peter Molyneux enthüllt
Black & White 2

EXKLUSIV! VIDEO REPORT AUF DVD

Genau erklärt: So funktioniert das neue Spielprinzip!

Kreaturen, Völker, Siedlungen: Spektakuläre Bilder!

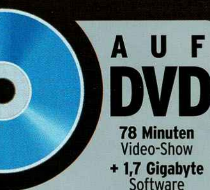
Der Kult-Designer über alte Fehler und neue Ideen!

28 SEITEN TIPPS & TRICKS!

Freelancer
Acht Seiten Komplettlösung: Kampftipps + System-Karten + Übersicht Handelswaren

DTM Race Driver
Tuning-Kniffe, geheime Strecken und Bonus-Autos!

Blitzkrieg
Die Tricks der Profis: Wie Sie die Kampage überstehen!



AUF DVD
78 Minuten Video-Show
+ 1,7 Gigabyte Software

EXKLUSIV-REPORTAGEN

ASCARON
Vor Ort: Anstoß 5, Port Royale 2

CONDITION ZERO
Valve über das neue Counter-Strike

SMUDO GIBT GAS
DTM Race Driver im Härtetest

Top-Videos: No Man's Land, Breed, World of Warcraft u. v. m.

DIE DEMO-HIGHLIGHTS

FREELANCER
CASINO INC.
+ weitere Top-Demos:
Warrior Kings Battles, O.R.B., DTM Race Driver, u. v. m.

VORSCHAU



Spellforce
Prachtvoller Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel: Exklusiv-Video auf DVD!

Enter the Matrix
Action wie in GTA: Neue Bilder!

Anno 1503 Add-on
Interview: Multiplayer – wann?

TEST



Indiana Jones 6
Lucas Arts kann's doch noch: Geniales Indy-Flair, exotische Schauplätze, nonstop Action!

Vietcong
Taktik-Shooter der Mafia-Macher

Enclave
Action pur oder Grafikzauber?

HARDWARE



CeBIT 2003
CPUs, Mainboards, Grafik: Die besten Hardware-Ideen und neuesten Trends für PC-Spieler

Ati oder Nvidia?
Sieben neue Grafikkarten im Test

Test: TFT-Monitore
Welcher taugt zum Spielen?

4 191278 204996 05



GAMES! GAMES! GAMES!

Neu SoundSystem Aureon 5.1 Fun Games

SENSATIONELLE

99,99 €*



- 5.1 Soundkarte mit Digital I/O
- 6 (5.1) separate Lautsprecherausgänge
- Vollversion von Tom Clancy's Splinter Cell™, The Elder Scrolls III: Morrowind™, Warcraft® III
- Stereo Headset mit Mikrofon

+ 





Tom Clancy's Splinter Cell™ ist Action vom Feinsten – jede Mission erfordert Geschick und Nerven aus Stahl. Tauchen Sie ein in eine Welt mit einer filmreifen Story und voller atemberaubender, dynamischer Lichteffekte. Vollversion!



Das Sound(kraft)paket, das einfach Spaß macht. Ideal für Spiele, Musik und DVD. Mit digitalem Ein- und Ausgang, Aufnahme und Wiedergabe mit bis zu 48 kHz und absolutem Top-Sound auf bis zu 6 Kanälen.

+ 

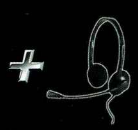








Das Single Player Rollenspiel mit epischen Ausmaßen. Erschaffen Sie jeden nur erdenkbaren Charakter und schicken Sie ihn durch die phantastische Welt von Morrowind™. Kein Abenteuer gleicht dem anderen. Vollversion!

+ 

Das TerraTec Headset Master ist eine bewährte Kopfhörer-Mikrofon-Kombination für zahlreiche Anwendungen rund um den PC. Egal ob DVD, MP3, Multiplayer-Spiel oder Chat – Sie genießen glasklaren Sound.











Warcraft® III ist fesselnde Echtzeit-Strategie und Rollenspiel zugleich. Seit 15 Jahren herrscht ein unsicherer Frieden, doch nun rückt der Tag des Jüngsten Gerichts immer näher – nur die richtige Strategie sichert Ihr Überleben. Vollversion!

* Unverbindliche Preisempfehlung. TerraTec finden Sie bei Atelco, Conrad, Electronic Partner, Expert, Fröschel, Karstadt, Master's, MediaMarkt, MediMax, ProMarkt, RedZac, Saturn, Vobis, im gut sortierten Fachhandel oder online zum Bestellen bei www.BPExpress.de und www.amazon.de. Mehr Infos unter: **www.terratec.de**.



EDITORIAL

PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

Schluss mit **Jugend-Sünden!**

Samstag | 01. März 2003

Mit dem heutigen Tage sind **C&C Generals** und **Unreal Tournament 2003** indiziert. Das heißt, dass wir die beiden Spiele nicht mehr als Abo-Prämie anbieten dürfen. Alle betroffenen Neu-Abonnenten wurden von unserem Abo-Service bereits informiert und mit Alternativvorschlägen versorgt. Das aktualisierte Angebot können Sie unter anderem unter http://abo.pcgames.de einsehen.

Montag | 03. März 2003

Das System steht: Ab heute können sich PC-Games-Leser auch bequem und unkompliziert per SMS an fast allen Gewinnspiel-Aktionen in PC Games beteiligen – ob in der U-Bahn, aus dem Büro, in der Uni oder im Urlaub. Und das bei gleichen Gewinnchancen wie E-Mail-, Fax- und Brief-Teilnehmer und zum Teil sogar günstiger als per Postkarte. Schneller sowieso. Wie es funktioniert, erklären wir auf Seite 8.

Mittwoch | 05. März 2003

Die Pyro Studios wollten es besonders authentisch machen: Beim Pressetermin zu **Commandos 3** in der Normandie, nur eine halbe Autostunde von Omaha Beach entfernt, werden allen Ernstes täuschend echt nachgebaute „Reisepässe" und „Ausweise" aus dem Zweiten Weltkrieg mit den Fotos und Namen der Teilnehmer ausgehändigt – inklusive simulierter Stempel und einschlägiger Insignien des Dritten Reiches. Würde PC-Games-Reporter Rüdiger Steidle damit am Flughafen „entdeckt", müsste er mit Sicherheit einige ganz unangenehme Fragen beantworten. Vorsichtshalber beseitigt er die riskanten Souvenirs gleich an Ort und Stelle.

Freitag | 14. März 2003

Eigentlich will Thomas Weiß für einen Tag ins südenglische Tees Side reisen, wo die **Breed**-Entwickler residieren. Aus dem Kurztrip wird ein längerer Aufenthalt, als sich die Fluggesellschaft entschließt, den Rückflug aufgrund technischer Probleme zu verschieben – Zeit, die Thomas dazu nutzt, um sich das Spiel noch intensiver anzuschauen. Seine Erlebnisse bei Brat Designs schildert er auf Seite 64.

Donnerstag | 20. März 2003

Unser DVD-Aufseher Jürgen Melzer gibt grünes Licht: Alle Demos und Videos auf CD und DVD haben die strengen Prüfungen „bestanden" und sind damit „nicht jugendbeeinträchtigend". Mit diesem Verfahren tragen wir einer neuen Regelung des am 1. April in Kraft tretenden Jugendschutzgesetzes Rechnung, nach der wir alle Inhalte der Heft-Datenträger von einer Institution der freiwilligen Selbstkontrolle (in diesem Fall DT Control) prüfen lassen müssen. Ohne das Siegel dieser Instanz darf kein Heft mit Datenträger mehr ausgeliefert werden. Die Vorschriften sind härter als bisher: Demos von Ego- und Taktik-Shootern werden abgelehnt, brutale Szenen müssen aus Spiele-Videos und Trailern geschnitten werden. Doch dies ist nicht die einzige Konsequenz aus dem neuen Gesetz, im Gegenteil: Jugendliche dürften künftig an vielen Kassen den Personalausweis zücken müssen, wollen sie **Splinter Cell, Unreal 2** oder **Mafia** erwerben – bei der Bestellung im Internet wird jedoch nicht kontrolliert. Ganz schön verwirrend – wer soll da noch durchblicken? Der DVD- sowie der Abo-Auflage liegt deshalb ein exklusives Booklet bei, das Sie verständlich über alle Neuerungen, Folgen, Segnungen, Grenzfälle und Lücken des neuen Gesetzes aufklärt. Fragen zu diesem kniffligen Thema beantworten wir Ihnen zudem unter juschg@pcgames.de.

Viel Erfolg bei der Ostereiersuche und viel Vergnügen mit der ersten „nicht jugendbeeinträchtigenden" Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

DAVID BERGMANN



... tritt seinen Dienst extra an einem Sonntag an, um der Vorführung von Volker Wertichs Genre-Mix **Spellforce** beizuwohnen. Die Vorschau lesen Sie auf Seite 48 und auf DVD finden Sie ein Videospecial mit Volker Wertich höchstpersönlich.

RÜDIGER STEIDLE



... packt die Gelegenheit beim Schopfe – und sein zwölf Jahre altes Original **Populous** in den Koffer, um es sich von Peter Molyneux signieren zu lassen. Grund des Besuchs ist natürlich die große Titelstory zu **Black & White 2**, startend ab Seite 40.

PETRA MAUERÖDER



... erlebt in Berlin eine ganze Reihe von Premieren: **Homeworld 2, Judge Dredd, Ground Control 2** und das **Herr der Ringe**-Strategiespiel **War of the Ring**, dazu ein **Condition Zero**-Update. Ihren Vor-Ort-Report mit vielen Entwickler-Statements verfolgen Sie auf DVD.

Inhalt 5/2003

Aktuelles

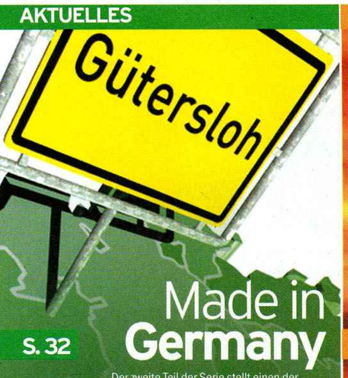
Vorschau

Test



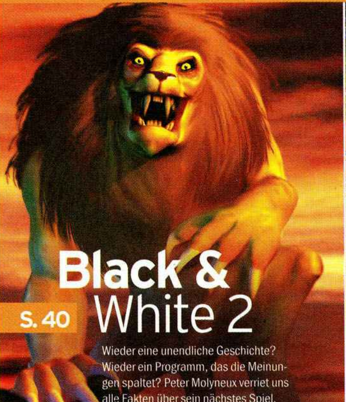
Vietcong
Hinter jedem Busch lauert Gefahr. Unter jedem Stein könnte eine Granate verborgen sein. Willkommen im Dschungel!

AKTUELLES



S. 32 **Made in Germany**
Der zweite Teil der Serie stellt einen der traditionsreichsten deutschen Spiele-Entwickler vor: das in Gütersloh beheimatete Unternehmen Ascaron.

VORSCHAU



S. 40 **Black & White 2**
Wieder eine unendliche Geschichte? Wieder ein Programm, das die Meinungen spaltet? Peter Molyneux verriet uns alle Fakten über sein nächstes Spiel.

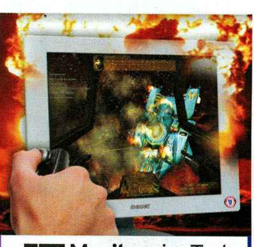


Siedler-Erfinder Volker Wertich hätte sich kaum ehrgeizigere Ziele stecken können: Die mutige Synthese aus Echtzeit- und Aufbaustrategie soll eines der interessantesten Spiele des Jahres werden.

S. 48 **Spellforce: The Order of Dawn**

Tipps & Tricks

Hardware



TFT-Monitore im Test
Wir haben acht brandneue TFT-Monitore auf ihre Spieletauglichkeit getestet und waren positiv überrascht.

Service

TEST

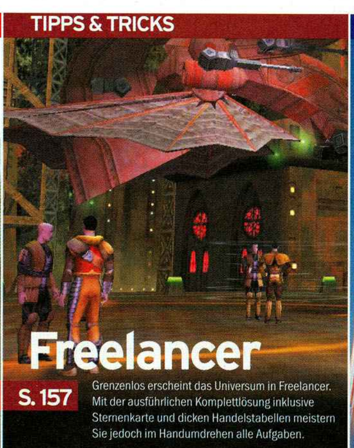


Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft

Indiana Jones schwingt wieder seine Peitsche! Das Action-Adventure hat es mit wunderbar übertriebenen Boxkämpfen und abwechslungsreichen Schauplätzen zum Spiel des Monats geschafft.

S. 74

TIPPS & TRICKS



Freelancer

S. 157

Grenzenlos erscheint das Universum in Freelancer. Mit der ausführlichen Komplettlösung inklusive Sternenkarte und dicken Handelstabellen meistern Sie jedoch im Handumdrehen alle Aufgaben.

HARDWARE



6.500 Aussteller aus 70 Ländern auf mehr als 360.000 Quadratmetern: Die CeBIT ist die weltgrößte Computer-Fachmesse. PC Games war vor Ort und hat die Trends für PC-Spieler gefunden.

S. 172

CeBIT 2003

ENTER A NEW DIMENSION

Bis zu 116 € Online Sparvorteil* bei Dell Desktop und Inspiron™ Systemen

*Angebot limitiert auf max. 5 Systeme pro Kunde, solange Vorrat reicht.

Täglich tolle Sonderangebote unter **www.dell.de**

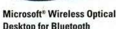


Dell™ 171FP 17" TFT Flachbildschirm
Auflösung: 1280 x 1024, Helligkeit: 250 cd/m², Kontrast: 350:1, 16,7 Mio. Farben
nur 533 €[5]
zzgl. 23,20 € Versand



Logitech Extreme Digital 3-D-Joystick
Sieben programmierbare Tasten, Schubregler, Drehgriff, Rundblickschalter
nur 34 €[5] zzgl. 12,80 € Versand



Microsoft® Wireless Optical Desktop for Bluetooth
Funktastatur und -maus mit voller Bluetooth-Funktionalität, höchster Ergonomie, Präzision und Komfort – die Beste von Microsoft®

nur 115 € statt 199 €[5]
zzgl. 12,80 € Versand



Dell™ Dimension™ 4550 Economy PC

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.40 GHz
- **256 MB Single Channel DDR-SDRAM, 333 MHz**
- **60 GB** Festplatte, 7.200 UpM**
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 64 MB Nvidia Geforce4 MX 420 Grafik mit TV Out
- Integrierte Soundlösung, Kopfhöreranschluss
- **Combo Laufwerk mit 16x DVD und 48x/24x/48x CD-RW**
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2)3)], Works 7.0 (OEM)[3], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, Microsoft® IntelliMouse, 6x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

811 €[7]

Systempreis ohne Monitor, inkl. 58 € Sparvorteil bei Online Bestellung.
Ohne Sparvorteil: 869 €

Upgrades

19" Dell™ M992 Monitor nur 277 €[5]
- mit 120 GB** Festplatte, 7.200 UpM: + 82 €[5]
- mit 128 MB ATi Radeon™ 9700TX Grafik: + 174 €[5]
- mit Office XP SB (OEM)[3]: + 208 €[5]

- **Aufpreis für 2.66 GHz nur 116 €**[5]
- **Aufpreis für 2.80 GHz nur 290 €**[5]

Finanzierung schon ab 26,93 € mtl./Laufzeit 36 Monate[6]

E-Value: 1020-D4102

Dell™ Dimension™ 4550 Professional PC

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.53 GHz
- **256 MB Single Channel DDR-SDRAM, 333 MHz**
- **120 GB** Festplatte, 7.200 UpM**
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- **128 MB ATi Radeon™ 9700TX Grafik, DVI, TV Out**
- Integrierte Soundlösung, Kopfhöreranschluss
- **DVD+RW Brenner (4/2, 4x), Autorensoftware**
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2)3)], Works 7.0 (OEM)[3], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, Microsoft® IntelliMouse, 6x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.101 €[7]

Systempreis ohne Monitor, inkl. 58 € Sparvorteil bei Online Bestellung.
Ohne Sparvorteil: 1.159 €

Upgrades

Dell™ E151FPp 15" TFT Flachbildschirm nur 347 €[5]
- mit 200 GB** Festplatte, 7.200 UpM: + 162 €[5]
- mit 128 MB ATi Radeon™ 9700 Pro Grafikkarte: + 209 €[5]
- mit Creative Audigy 2 Soundkarte mit IEEE 1394 Anschluss: + 76 €[5]

- **Aufpreis für 2.80 GHz nur 232 €**[5]
- **Aufpreis für 3.06 GHz nur 464 €**[5]

Finanzierung schon ab 36,47 € mtl./Laufzeit 36 Monate[6]

E-Value: 1020-D4202

Dell™ Dimension™ 8250 First Class PC

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.66 GHz
- **512 MB Dual Channel RDRAM, 533 MHz**
- **120 GB** Festplatte, 7.200 UpM**
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- **128 MB ATi Radeon™ 9700TX Grafik, DVI, TV Out**
- Creative SoundBlaster Live! 5.1 Value Karte
- **DVD+RW Brenner (4/2, 4x) und 16x DVD, Software**
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2)3)], Works 7.0 (OEM)[3], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, optische Maus, 8x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.399 €[7]

Systempreis ohne Monitor, inkl. 116 € Sparvorteil bei Online Bestellung.
Ohne Sparvorteil: 1.615 €

Upgrades

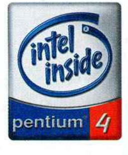
17" Dell™ E171FP TFT Flachbildschirm nur 532 €[5]
- mit 200 GB** Festplatte, 7.200 UpM: + 162 €[5]
- mit 3 Jahren Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1]: + 129 €[5]

- **Aufpreis für 2.80 GHz nur 174 €**[5]
- **Aufpreis für 3.06 GHz nur 406 €**[5]

Finanzierung schon ab 46,00 € mtl./Laufzeit 36 Monate[6]

E-Value: 1020-D8302

[7] Alle Systempreise inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand.



Alle Preise sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 29.4.2003. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell Computer GmbH. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC- und Notebookkonfigurationen. Rufen Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™, das Dell™ Logo, Axim™, Dimension™ und Inspiron™ sind Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Microsoft® ist eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Microsoft OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Die Logos Intel® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation und ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. XScale™ ist Warenzeichen der Intel Corporation. *Bis zu 100 € Sparvorteil bei Dell™ Dimension™ Systemen und 50 € bei allen Inspiron™ Notebooks; gültig, solange Vorrat reicht. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. Angebot kann von Abbildung abweichen. Angebot ohne Monitor. **1)** Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten, von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. **2)** Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell Computern installiert werden. **3)** Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). **4)** Die Software Norton Anti Virus 2003 (OEM) kann unbegrenzt kostenlos genutzt werden. Ein kostenloses Update der Virenmuster ist nur innerhalb der ersten 90 Tage möglich. **5)** Monitor- und Upgradepreise sind nur gültig beim Kauf eines Dell Systems. **6)** Effektiver Jahreszins nur 11,9 % (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.



Abbildungen können vom Angebot abweichen. Angebot ohne Monitor.

Die aktuelle Dell Empfehlung:

Dell™ Dimension™ 4550 Performance PC

- **Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.53 GHz**
- 256 MB Single Channel DDR-SDRAM, 333 MHz
- 60 GB** Festplatte, 7.200 UpM
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATi Radeon™ 9700TX Grafik, DVI, TV Out
- Creative SoundBlaster Live! 5.1 Value Karte

Spitzengrafik: ATi Radeon™ 9700TX
Schnelle Laufwerke: DVD und CD-RW Brenner

- 16x DVD-ROM und 48x/24x/48x CD-RW Brenner
- Dell Tastatur, Microsoft® IntelliMouse, 6x USB 2.0
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2)3)], Works 7.0 (OEM)[3)], Antivirensoftware
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

949 €[7)] Systempreis ohne Monitor, inkl. 50 € Sparvorteil bei Online Bestellung. **Ohne Sparvorteil: 999 €**

Dell™ E151FPp 15" TFT Flachbildschirm nur 347 €[6)]
- mit 120 GB** Festplatte, 7.200 UpM: + 82 €[6)]
- mit Creative Audigy 2 Soundkarte mit IEEE 1394 Anschluss: + 41 €[6)]
- mit DVD+RW Brenner (4/2, 4x): + 116 €[6)]
- **Aufpreis für 2.66 GHz nur 58 €[6)]**
- **Aufpreis für 2.80 GHz nur 232 €[6)]**

Finanzierung schon ab 31,21 € mtl./Laufzeit 36 Monate[7)]

E-Value: 1020-D5102

Strike back! Mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 3.06 GHz.

Begegnen Sie extraterrestrischer Intelligenz mit Hightech vom blauen Planeten. Mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 3.06 GHz haben Sie auch in den größten Schlachten genügend Power, um jede Attacke erfolgreich abzuwehren. Die ATi Radeon™ 9700 Grafik unterstützt Ihr Action-Erlebnis perfekt. Und die gigantischen Festplatten mit bis zu 200 GB** Speicherkapazität schaffen den nötigen Spielraum für ausgiebige Game-Sessions. Mit weniger sollten Sie sich nicht zufrieden geben. Das gilt auch für die Konfiguration Ihrer Game-Machine: Denn Ihre Vorstellung allein bestimmt die Ausstattung. Und wenn Sie jetzt zuschlagen, ist Ihnen ein Online Rabatt von bis zu 116 € sicher: www.dell.de



Dell™ Dimension™ 8250 High-End PC

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.80 GHz
- 512 MB Dual Channel RDRAM, 533 MHz
- **200 GB** Festplatte, 7.200 UpM, 8 MB Cache**
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- **128 MB ATi Radeon 9700 Pro Grafik, DVI, TV Out**
- Creative SoundBlaster Live! 5.1 Value Karte
- DVD+RW Brenner (4/2, 4x) und 16x DVD, Software
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2)3)], **Office XP SB (OEM)**[3)], Norton Anti Virus 2003[4)]
- Multimedia-Tastatur, optische Maus, 8x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
- harman/kardon® 395 Aktivboxen, Subwoofer

2.203 €[7)] Systempreis ohne Monitor, inkl. 116 € Sparvorteil bei Online Bestellung. **Ohne Sparvorteil: 2.319 €**

Upgrades

Dell™ UltraSharp 2000FP 20.1" TFT Flachbildschirm nur 1.249 €[5)]
- mit Creative Labs SoundBlaster Audigy 2 mit IEEE 1394: + 41 €[5)]
- mit Office XP Professional (OEM) und Windows® XP Professional: + 244 €[5)]
- mit 3 Jahren Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1)]: + 129 €[5)]
- **Aufpreis für 3.06 GHz nur 232 €[5)]**

Finanzierung schon ab 76,25 € mtl./Laufzeit 36 Monate[6)]

E-Value: 1020-D8202



4 austauschbare Designs

Dell™ Inspiron™ 8500 Professional Notebook NEU!

- **Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor 2.0 GHz-M**
- 256 MB Single Channel DDR-SDRAM, 266 MHz
- 30 GB** Festplatte
- **15.4" UltraSharp™ WXGA TFT Display (1280 x 800)**
- Modem und 10/100 Netzwerk, DSL ready mit Dell™ Wireless LAN Mini-PCI Karte: + 82 €
- **32 MB ATi Mobility™ Radeon™ 9000 Grafik**
- 8x DVD-ROM Laufwerk
- 2x USB 2.0, TV Out, FireWire, Infrarot, Dual-Point
- Lithium Ionen Akku mit 72 Wh, Quick-Charge
- Windows® XP Home Edition (OEM), Recovery CD[2)3)]
- Works 7.0 (OEM)[3)], Norton Anti Virus 2003 (OEM)[4)]
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.739 €[7)] Systempreis inkl. 116 € Sparvorteil bei Online Bestellung. **Ohne Sparvorteil: 1.855 €**

Upgrades
- mit 512 MB Single Channel DDR-SDRAM: + 139 €[5)]
- mit 15.4" UltraSharp™ WUXGA TFT Display (1920 x 1200): + 116 €[5)]
- mit DVD/CD-RW Combo Laufwerk: + 87 €[5)]
- **Aufpreis für 2.20 GHz nur 116 €[5)]**
- **Aufpreis für 2.40 GHz nur 348 €[5)]**

Finanzierung schon ab 63,10 € mtl./Laufzeit 36 Monate[6)]

E-Value: 1020-I9503





4 austauschbare Designs

Dell™ Inspiron™ 500m Mobility Notebook NEU!

- **Intel® Pentium® M Prozessor 1.30 GHz**
- 256 MB Single Channel DDR-SDRAM, 266 MHz
- 30 GB** Festplatte
- **14.1" XGA TFT Display (1024 x 768)**
- Modem und 10/100 Netzwerk, DSL ready
- **Dell™ 1180 Wireless LAN Mini-PCI Karte**
- Intel® Extreme Grafik mit bis zu 64 MB
- 8x DVD-ROM Modul
- 2x USB 2.0, TV Out, Infrarot, seriell, parallel
- Lithium Ionen Akku mit 46 Wh, Quick-Charge
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2)3)], Works 7.0 (OEM)[3)] und Norton Anti Virus 2003 (OEM)[4)]
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.506 €[7)] Systempreis inkl. 116 € Sparvorteil bei Online Bestellung. **Ohne Sparvorteil: 1.623 €**

Upgrades
- mit 40 GB** Festplatte: + 87 €[5)]
- mit Windows® XP Professional und Office XP SB (OEM)[3)]: + 277 €[5)]
- mit Leder-Notebooktasche: + 58 €[5)]
- **Aufpreis für 1.40 GHz nur 116 €[5)]**
- **Aufpreis für 1.60 GHz nur 522 €[5)]**

Finanzierung schon ab 51,59 € mtl./Laufzeit 36 Monate[6)]

E-Value: 1020-I4103



Neu: Pocket-PC von Dell

Axim™ X5 Handheld (PDA) – perfekt mobil arbeiten mit der idealen Ergänzung zu Ihrem Notebook!
- Intel® XScale™ Prozessor bis 400 MHz
- Bis zu 64 MB SDRAM
- Bis 48 MB Intel® StrataFlash™ ROM
- 3.5" QVGA TFT Display (240 x 320)
- Microsoft® Pocket PC 2002 Premium

Alle Details unter www.dell.de/peripherals
ab 289 € zzgl. 12,80 € Versand

„Super Produkt"
Pocket PC Magazin (1–2/03) hat Dell beim Axim™ X5 durchschaut: „Ein tolles Produkt herstellen und dann zu einem Hammerpreis verkaufen." Wertung „Sehr gut", Preis/Leistung „Hervorragend".

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP für mobile Computer

E-Value-Code:
Schneller am Ziel dank E-Value™. Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!

Geschäftskunden 0800/6 76 33 55
Privatkunden 0800/2 07 33 55
www.dell.de

DARUM 

Tel. Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif • Fax 0180/5 22 44 01, 0,12 €/Min. bundesweit • Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47, Fax 08 20/24 05 30 49, 0,15 €/Min., www.dell.at • Schweiz: Tel. 0 22/799-01 01, Fax 0 22/799-01 90, www.dell.ch

Abonnenten sind Gewinner!



Die ersten Gewinner stehen bereits fest.
Im Monat April haben gewonnen:

Den Multimedia-PC: Mike Körner aus Berlin

Die Sony PlayStation 2: Norbert Schlüter aus Stockstadt

Den Nintendo GameCube: Ralf Neuschäfer aus Düsseldorf

Den Nintendo Game Boy Advance SP: Nikolas Daniel aus Garmisch-Partenkirchen

Schon mit dem Abschluss eines Abonnements verbuchen PC-Games-Leser etliche Vorteile für sich. Durch günstigeren Einzelpreis, bequeme Zustellung per Post und frühzeitige Belieferung profitieren sie schon jetzt vom PC-Games-Abo.

Ab sofort befinden sich unsere Abonnenten aber zudem auf der Gewinnerstraße. Denn jeder unserer treuen Leser nimmt jeden Monat an einem exklusiven Abo-Gewinnspiel teil. Ganz automatisch und ohne Verpflichtungen. Unter allen Abonnenten verlosen wir monatlich einen Multimedia-PC, eine PlayStation 2, einen Nintendo GameCube und einen Game Boy Advance SP.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Gewinnen und Mitmachen per SMS!

Keine Postkarte zur Hand? Sie lesen PC Games gerade im Zug und können keine E-Mail senden? Bei PC Games können Sie trotzdem gewinnen und Ihre Meinung sagen. An folgenden Umfragen und Gewinnspielen dieser Ausgabe können Sie per SMS teilnehmen. Ganz einfach und bequem in Sekundenschnelle:

UMFRAGEN (Teilnahmeschluss ist der 28. April 2003)

PC-Games-Charts (Seite 20)



Nennen Sie uns Ihr aktuelles Lieblingsspiel! Um an der Umfrage der PC-Games-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt **„PCGCHARTS *LIEBLINGSSPIEL*"** an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS).

PC Games Most Wanted (Seite 22)



Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten? Um an der Umfrage der Most-Wanted-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt **„PCGMOSTWANTED *SPIELENAME*"** an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS).

GEWINNSPIELE (Teilnahmeschluss ist der 6. Mai 2003)

Against Rome (Seite 19)



Gewinnen Sie eine Konzeptzeichnung. Um an diesem Gewinnspiel per SMS teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt **„PCGGEWINNSPIEL AGAINST ROME"** an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS).

Airbrush-PC-Gehäuse (Seite 174)



Gewinnen Sie ein Mini-PC-Gehäuse. Um an diesem Gewinnspiel per SMS teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt **„PCGGEWINNSPIEL AIRBRUSHPC"** an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS).

Schnappschuss des Monats (Seite 197)



Für den witzigsten Spruch gewinnen Sie ein Spielepaket. Um an diesem Gewinnspiel per SMS teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt **„SCHNAPPSCHUSS *IHR SPRUCH*"** an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS).

*Tarif nur gültig bei D1 T-mobil; D2 Vodafone**; O2; Mobilcom; Debitel | **davon 12 Cent Vodafone-Leistung



PREISWERT + KOMPETENT
600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.
expert
Diablo 2 Gold (USK 16)
Diablo 2 + Lords of Destruction Add On!
22.-€
Empire Earth (USK 12)
Empire Earth + Zeitalter der Eroberungen Add On + Lösungsbuch!
EMPIRE EARTH GOLD EDITION
29.-€
45.-€
PC CD-ROM
DTM RACE DRIVER
DIRECTORS CUT
DTM Race Driver (USK 6)
Räder rauchen auf der brennenden Rennstrecke. Das Sonnenlicht spiegelt sich auf den Karosserien der Tourenwagen während sie langsam zur Startlinie rollen...
Voraussichtlich ab 2.4. 2003 erhältlich!
Action pur
PC CD-ROM
RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD
Raven Shield - Rainbow Six 3 (USK 16)
Jemand stellt dem RAINBOW Team ein Falle, und dieser neue, tödliche Feind weiß wie das RAINBOW Team denkt, wie RAINBOW handelt und wie es ihm immer einen Schritt voraus sein kann...
46.-€
PC CD-ROM
VIETCONG
Voraussichtlich ab 11.4. 2003 erhältlich!
Vietcong (USK 16)
Vietcong ist ein taktischen Shooter mit brillanter Grafik!
• 20 Missionen mit dramatischer Story
• Vielfältige Multiplayer-Missionen: Kämpfe auf Seiten der US-Army oder des Vietcong
• Mit packendem Soundtrack
45.-€
Wichtiger Hinweis:
Sollte Ihr örtlicher expert-Händler einen Artikel ausnahmsweise nicht vorrätig haben, wird er ihn schnellstmöglich beschaffen. USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Warum **Black & White 2** toll wird ...

Peter Molyneux gehört zu den Menschen, die, um einen alten Vergleich zu bemühen, auch Eskimos Kühlschränke aufschwatzen können. Nach dem Besuch bei den Lionhead Studios war ich überzeugt davon, eben das Spiel des Jahrhunderts gesehen zu haben – obwohl ich eigentlich wenig gesehen hatte, denn Black & White 2 existiert momentan nur in Einzelteilen, auf Papier und in Peters Kopf. Was es allerdings zu betrachten gab, war mehr als eindrucksvoll. Allein wie fantastisch die Kreaturen modelliert sind ... doch halt, das beweist noch lange nicht, dass sie auch so clever werden wie behauptet. Und trotzdem glaube ich Peter, weil er so begeistert von seiner Arbeit und seinen Ideen spricht, dass er nicht nur mich, sondern jeden in seinem Team mitreißt und zu Höchstleistungen anspornt. Und schließlich hat er gelobt, sich zu bessern und diesmal nicht mehr zu versprechen, als er halten kann. Helfen könnte dabei, dass es diesmal im Gegensatz zum Vorgänger ein richtiges Spielkonzept gibt, an das sich die Entwickler genau halten wollen. Black & White 1 erschien unter anderem deshalb so spät, weil Peter ständig neue Ideen hatte, die er unbedingt noch einbauen wollte. „Kurz bevor wir die erste Beta-Version fertig hatten, kam er plötzlich an und sagte: ‚Wir brauchen unbedingt vergiftetes Essen!' – Und schon hat's wieder ein paar Wochen länger gedauert", vertraute mir einer der Designer an. Das soll diesmal nicht passieren. Sozusagen als freiwillige Selbstkontrolle wollen die Entwickler ihr Spielkonzept Fansite-Betreibern zukommen lassen. Black & White 2 wird genial! Und kommt pünktlich! Glauben Sie mir! Übrigens hätte ich da diesen fast neuwertigen Kühlschrank ...

RÜDIGER STEIDLE



REPUBLIC THE REVOLUTION

Es geht **voran**

Im ehrgeizigen Strategie-Projekt von Demis Hassabis – Peter Molyneux' abtrünnigem Design-Genie – versuchen Sie mit mehr oder weniger legalen Mitteln die Kontrolle über vier Großstädte zu gewinnen. Ob Sie Ihr Ziel mit großzügigen Investitionen in die Gemeinden erreichen oder aus dem Untergrund heraus operieren, ist dabei Ihnen überlassen. Nachdem es um **Republic** lange Zeit ruhig war, wurden im Rahmen der Games Developer Conference neue Screenshots veröffentlicht. Diese machen einen bereits sehr fortgeschrittenen Eindruck und lassen darauf hoffen, dass die Elixir Studios den geplanten Veröffentlichungstermin noch in diesem Jahr tatsächlich einhalten können.



WAR OF THE RINGS

Mittelerde kommandieren **und erobern**

Die **Battle Realms**-Macher von Liquid arbeiten derzeit für Vivendi an einem Echtzeit-Strategiespiel mit offizieller **Herr der Ringe**-Lizenz, in der Sie das Schicksal von Mittelerde in die Hand nehmen. Neben Hobbits, Menschen und Zwergen dürfen Sie dabei auch die dunklen Heerscharen von Sauron in die Schlacht führen. Natürlich sind auch die bekannten Helden aus Tolkiens Erzählung mit von der Partie und fungieren ähnlich wie in **Warcraft 3** als Helden mit bestimmten Spezialfähigkeiten. Video auf DVD!



PRINCE OF PERSIA

Rückkehr **des Prinzen**

Das Ubi-Soft-Produktionsstudio in Montreal kann auch anders. Nach dem Taktik-Shooter **Splinter Cell** werkelt das Team jetzt an **Prince Of Persia: The Sands Of Time**. Der vierte Teil der legendären Spielereihe spielt wie seine Vorgänger in der exotischen Welt des persischen Königreiches. Sie übernehmen erneut die Rolle des Prinzen, der – vom hinterhältigen Wesir getäuscht – die „Sands of Time" freisetzt und diese jetzt zusammen mit einer hübschen Verbündeten wieder einfangen muss. Erscheinen soll das Action-Adventure Ende des Jahres.



COLIN MCRAE RALLY 3

Erste **PC-Screenshots**

Endlich gibt es „richtige" PC-Screenshots der heiß erwarteten Rallye-Simulation **Colin McRae 3**. Während Sand- und Raucheffekte bereits überzeugend aussehen, wirken die Texturen der Umgebung und insbesondere Bäume noch etwas unfertig. Atemberaubend sind allerdings die Fahrzeuge: Bis zu 14.000 Polygone pro Bolide werden verwendet, um auch kleinste Details möglichst authentisch darzustellen, etwa Motorblock und Nebenaggregate oder Bremsscheiben.



THE GREAT ESCAPE

Auf der **Flucht**

In **The Great Escape**, der Umsetzung des Filmklassikers **Gesprengte Ketten** mit Steve McQueen und Charles Bronson, müssen Sie als amerikanischer Soldat im Zweiten Weltkrieg aus einem deutschen Gefangenenlager entkommen. Das Action-Adventure setzt neben Rätseln auch auf reinrassige Actioneinlagen und lässt Sie in einigen Passagen wie Sam Fisher durch Gebäude schleichen. Eines der Highlights: der Einsatz des aus dem Filmfinale bekannten Motorrads.





TOP GUN: COMBAT ZONES

Fliegen wie **Tom Cruise**

Mit **Top Gun: Combat Zones** steht für Anfang April dieses Jahres eine actionlastige militärische Flugsimulation an. PC-Piloten dürfen in den Cockpits acht verschiedener Flieger – unter anderem F-14 Tomcat, F-18 Hornet und Osprey – Platz nehmen und 38 Missionen in vier verschiedenen Landschaften bewältigen. Obwohl es neben dem simpleren Arcade-Steuerungsmodus auch eine Simulationsvariante geben wird, dürften Anhänger ultrarealistischer Titel wie **Falcon 4** wenig Freude am eher leichten Gameplay haben. Test in der nächsten Ausgabe!

WILL ROCK

Action-Kracher verspätet sich

Will Rock möchte **Serious Sam** Konkurrenz machen: Im Highspeed-Shooter führen Sie Fließbandkämpfe gegen Monster, die wie ein biblischer Heuschreckenschwarm über die Spielfigur herfallen. Schauplatz ist das antike Griechenland. Daran orientieren sich auch die Gegnertypen: Zu den Widersachern zählen unter anderem Minotauren, Skelette und Zyklopen. Die Vollversion von **Will Rock**, die am 5. Juni dieses Jahres erscheinen soll, wird zehn Levels enthalten, die sich in jeweils sechs unterschiedliche Grafik-Sets aufteilen. Test in PCG 06/03!



Game Tycoon im Juni

Enjoy Software arbeitet derzeit an der Wirtschaftssimulation Game Tycoon. Das Spiel ähnelt Blackstars Software Tycoon: Sie müssen versuchen, ein Entwicklungsstudio in den 80er-Jahren aufzubauen – inklusive Planung, Entwicklung und Verkauf. Game Tycoon erscheint im Juni.

Warcraft goes Pen & Paper

Blizzard bestätigte kürzlich die Entwicklung eines im Warcraft-Universum angesiedelten Pen&Paper-Rollenspiels. Allerdings wird nicht in eigenem Hause gearbeitet, stattdessen zeichnen die Sword & Sorceries Studios verantwortlich. Bekannt wurde das Spielehaus durch die White-Wolf-Reihe, auf der das Action-Rollenspiel Vampire: The Masquerade basiert.

Reservoir Dogs

Quentin Tarantinos Thriller-Komödie Reservoir Dogs (Bissige Hunde) wird wohl demnächst auch als Computerspiel erscheinen. Der Hersteller SCi (Conflict: Desert Storm, The Italian Job) hat von Artisan Entertainment die Rechte erworben, ein Renn- und Actionspiel für sämtliche Plattformen zu entwickeln. Welches Software-Studio den Auftrag erhält, steht noch nicht fest.

Breed-Add-on

Brat Designs hat im Gespräch mit PC Games ein Add-on zum Ego-Shooter Breed angekündigt. Entwickeln will man das Zusatzpaket aber erst nach der Fertigstellung der Xbox-Version des Spiels, die nach der PC-Version erscheinen soll.

Age of Mythology erfolgreich

Auch der neueste Spross aus der erfolgreichen Age-of-Empires-Serie steht dem Erfolg seiner Vorgänger in nichts nach. Wie Microsoft jetzt bekannt gab, konnten von dem Strategie-Titel Age of Mythology weltweit über eine Million Einheiten verkauft werden. Insgesamt gingen von der mehrfach ausgezeichneten Serie bisher elf Millionen Exemplare weltweit über den Ladentisch.

IL-2: Forgotten Battles

Oleg Maddox, Projektleiter der Flugsimulation IL-2 Sturmovik, hat in einem Entwicklungsbericht einige Flugzeuge angekündigt, an denen gerade gearbeitet wird. Der Bomber TB-3-SPB „Troyka", der Huckpack-Bomber Mistel und das Jagdflugzeug Ta-152H-1 werden in kostenlosen Upgrades fliegbar sein. Zusätzlich sind der KI-gesteuerte Doppeldecker Gladiator und die V-1-Rakete geplant.

Was macht eigentlich ... Louis Castle?

Er war zusammen mit Brett Sperry die treibende Kraft hinter Dune 2, Kyrandia und der Command&Conquer-Serie. Die Rede ist von Louis Castle, der als Spiele-Designer und Chef von Westwood maßgeblich an der Produktion aller großen und kleinen Hits der Westwood Studios beteiligt war. Anders als sein langjähriger Weggefährte Brett Sperry hat sich Louis Castle nach der Schließung von Westwood (wir berichteten) nicht aus dem Spiele-Geschäft zurückgezogen, sondern kümmert sich bei EA in Los Angeles weiter um die Fortsetzung der C&C-Serie. Wir sprachen mit Louis über seine Vergangenheit, Gegenwart und die Zukunft von C&C.



PC Games: Wie kam es zur Westwood-Gründung?
Castle: „Ich war zum damaligen Zeitpunkt ein hungernder Künstler, der nebenher in einem Computerladen arbeitete, und Brett ein hungernder Programmierer, der dort öfters vorbeischaute. Wir arbeiteten dann ein paar Mal freiberuflich zusammen und waren uns sehr schnell darüber einig, dass wir mehr Geld verdienen müssen. Brett hatte dann die grandiose Idee, dass wir uns selbstständig machen und fortan Computerspiele entwickeln. Also gründeten wir 1985 unsere Firma Westwood Associates und fingen in meiner Garage an, unsere ersten Spiele zu produzieren. Schon nach ein paar Monaten stellten wir einen Mitarbeiter ein und ab dem Zeitpunkt ging es mit Westwood steil bergauf."
PC Games: Kurz nach der Veröffentlichung von **Command & Conquer** im Jahr 1995 brachte auch Blizzard mit **Warcraft 2** ein großartiges Echtzeit-Strategiespiel auf den Markt. Gab es Features, die du ebenso gerne in **C&C** gesehen hättest?
Castle: „Na klar. Jedes Mal, wenn ich ein gutes Spiel ausprobiere, denke ich mir: Mist, das hätten wir auch so machen müssen, wieso haben wir daran nicht gedacht und so weiter. Speziell an die Situation mit **Warcraft 2** kann ich mich noch genau erinnern. Die Mehrspieler-Matches waren einfach genial und haben mich wirklich beeindruckt. Dank der für damalige Verhältnisse hohen Auflösung von 640x480 Bildpunkten sah **Warcraft 2** auch grafisch ziemlich gut aus. Ein echter Hit eben."
PC Games: Welche Pläne habt Ihr mit **C&C**?
Castle: „Leider geht das zu diesem Zeitpunkt noch nicht. Wir stehen erst am Anfang der Produktion und wissen selbst noch nicht zu 100 Prozent, was wir alles machen wollen und wie das Spiel letztendlich aussehen wird. Sobald wir eine klare Vision von dem haben, worum es im nächsten **C&C**-Spiel gehen soll, gehen wir damit natürlich auch an die Öffentlichkeit. So lange müsst ihr euch also noch gedulden."

JUDGE DREDD

Das Spiel zum Film zum Comic

Die Spiele-Entwickler Rebellion (bekannt durch **Aliens vs. Predator 2, Largo Winch**) werkeln zurzeit im Auftrag von Vivendi Universal an einer Umsetzung des Kult-Comic-Helden Judge Dredd. Die futuristischen Szenarien werden mit der von Rebellion entwickelten Asura-Engine dargestellt, die unter anderem realistische Wettersimulation, Environmental-Mapping für Spiegeleffekte sowie Bump- und Detail-Mapping für besonders plastische Optik ermöglicht. Viel versprechend lesen sich auch die Möglichkeiten des Animationssystems: Unbegrenzt viele verschiedene Bewegungen können gleichzeitig in Abstufungen ablaufen, beispielsweise zu 70 % Gehen, 20 % Laufen und 10 % Humpeln. So sind theoretisch zahllose unterschiedliche Animationen möglich. Ein Interview mit den Machern erleben Sie auf DVD.





FAIR STRIKE

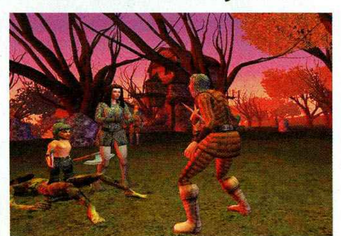
Atemlose **Terroristenjagd**

Buka Entertainment (**Echelon, Paradise Cracked**) arbeitet an einer Helikoptersimulation. In den sechs akkurat nachgebildeten Helikoptern AH-64A Apache, RAH-66 Comanche, PAH-2 Tiger, Ka-50 Hokum, Ka-52 Alligator und Ka-58 Black Ghost wird der Spieler in vier langen Kampagnen gegen weltweit operierende Terroristen-Netzwerke kämpfen. Während die realistische Flugphysik auch höchsten Ansprüchen genügen soll, werden die 38 Missionen sehr actionorientiert sein. Unterstützung erhält der Spieler dabei von computergesteuerten Flügelmännern, Schlachtschiffen und Bodentruppen. Wann **Fair Strike** veröffentlicht wird, steht noch nicht fest.



WISH

MMORPGs **waren gestern**



Den Entwicklern von Mutable Realms bieten herkömmliche Online-Rollenspiele noch nicht genügend Spieler in einer Welt. Deshalb sollen sich in **Wish** über 10.000 Spieler auf einem einzigen Server tummeln und die simulierte Welt dadurch noch lebendiger und realer erscheinen lassen. Einen klangvollen Namen haben sich die Entwickler auch schon ausgedacht: Ultra Massive Multiplayer Online Role Playing Game.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Jetzt gibt's die volle Packung

Kolumnen sind gemeinhin ein Hort des Tadelns, Nörgelns, Gemeckers, bestenfalls der konstruktiven Kritik. Diesmal nicht. Hier und heute gibt es fettes Lob für fette Packungen. Für Spielehersteller, die sich dessen bewusst sind, dass Käufer von Computerspielen zu Recht mehr erwarten als schlichte Plastikschatullen mit Einlageblatt, labbriger Zehn-Seiten-Schwarzweiß-Anleitung und einer schlicht bedruckten CD. Denn seitdem fast alle Publisher von dickbauchigen, teuren Euro-Kartons auf schlanke, günstige, Platz sparende DVD-Hüllen umgestellt haben, regieren Lieblosigkeit und Einheits-Look in der Auslage – schlecht. Denn dieses Spiel-aus-dem-Regal-Nehmen, dieses prüfende, ebenso sinnfreie wie befriedigende „Wiegen" der Packung, das intensive Studium des Verpackungstextes (obwohl man eh schon alles weiß), die unbändige Vorfreude auf zu Hause, das Stolz-an-der-Kasse-Stehen, kurz: Das Kaufgefühl beim Erwerb eines 50-Euro-Sim City 4 unterscheidet sich durch nichts von Sim City 3000 in der Zehn-Euro-CD-Hülle aus der Software-Pyramide – oder (noch schlimmer) vom gebrannten Schulhof-Rohling. Um herauszufinden, dass sich so was mittelfristig auf die Verkaufszahlen auswirkt (und zwar nicht positiv), muss man weder Prophet noch Marketing Manager sein. Es erleichtert die Sache aber offenbar, denn ein solcher von Ubi Soft hat erkannt: „Wir waren immer der Meinung, dass die Verpackung einen wesentlichen Einfluss auf die Kaufentscheidung hat – insbesondere in unserer Branche". Und deshalb lautet das neue Credo: „Added Value" („Hinzugefügter Wert"). Ein Wahnsinns-Megatrend. Übersetzt ist das im Grunde nichts anderes als der Plastik-Happy-Hippo im Ü-Ei, die Prilblume auf der Geschirrspülflasche (die Älteren unter uns werden sich erinnern), das Gimmick in Yps (dito), die Extra-Scheibe Gelbwurst beim Metzger, das Booklet in PC Games. Im Spielebereich kopiert man jetzt erfolgreiche Ideen der DVD-Industrie: Anno 1503 im Doppel-CD-Klapp-Schuber aus stabilem Karton mit Cover-Prägedruck, zwei separaten CD-Einlagen und Booklet-Fach – das macht im Regal richtig was her. Ubi Soft stellt gleich das komplette Sortiment um: Rayman 3 mit 3D-Hologramm-Cover, Raven Shield in glänzender Metallfolien-Box, die Siedler-Edition in geprägter Blechkiste, Splinter Cell im Dreifach-CD-Klappschuber mit hautsympathischer Beschichtung plus farbigem Handbuch. Die CDs sind nicht etwa – oft gesehen – übereinander gelegt (damit die Oberflächen auch schön aneinander scheuern), sondern in separaten Fächern gut aufgehoben. Natürlich ist das, was auf den CDs enthalten ist (nämlich das eigentliche Spiel), immer noch wichtiger als die Verpackung. Dennoch: Je mehr wir Spielefans jene Hersteller unterstützen, die besonders viel Liebe und Aufwand in das Drumherum investieren, desto mehr Nachahmer wird es geben. Und das wäre doch nun mal wirklich konstruktiv.

PETRA MAUERÖDER



DIE SIMS: MEGASTAR

Es ist ein … **Superstar!**

Zum ersten Mal dürfen Sie Ihre Sims zur Arbeit begleiten: Ab Mai 2003 stellen diese in dem **Sims**-Add-on **Megastar** ihre schauspielerischen Talente nicht nur an Filmsets, sondern auch als Darsteller in Seifenopern, Musikvideos oder ähnlichen Produktionen unter Beweis. Schauplatz des Ganzen ist die Studio-Stadt, ein individuell gestaltbarer Ort mit Filmsets, Wellness-Bereichen, Aufnahmestudios und Mode-Einrichtungen. Dort wird nicht nur gedreht, auch Events und Veranstaltungen, zu denen diverse Berühmtheiten geladen werden, sollen dort stattfinden. Wie auch im eigenen Haus und ähnlich wie in dem Add-on **Urlaub Total** haben die Sims dort die Möglichkeit, ihren Traum vom Leben eines Filmstars, Rockstars oder Supermodels auszuleben, Klatsch und Tratsch mit anderen Stars und Sternchen auszutauschen und Beziehungen zu pflegen. Ein KI-Charakter namens Lana steht in den Studios als Ansprechpartner mit Rat und Tat zur Seite, außerdem beurteilen ein Designer, ein Plattenproduzent und ein Regisseur die Leistung der Sims. Neu ist auch, dass die zusätzlichen Objekte, Möbel und Kunstgegenstände nicht von Beginn an verfügbar sind, sondern erst im Laufe der Zeit durch bestandene Herausforderungen freigeschaltet werden.

PURE PINBALL

Polygon **Pinball**



Vorgerenderte Flipper-Tische ade: Mit **Pure Pinball** steht im Mai die erste Flippersimulation mit echter 3D-Polygon-Grafik an, pro Tisch sollen knapp 100.000 Polygone verwendet werden. Trotzdem sollen Licht- und Spiegeleffekte auch in hohen Auflösungen (bis 1.600x1.200 Pixel) problemlos darstellbar sein. Zunächst sind drei Tische mit unterschiedlichen Themen enthalten: World War, Runaway Train und Excessive Speed, allesamt reichlich gespickt mit Rampen, farbigen Videodisplays und zahlreichen Extras.

JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

Kein Billigprodukt

Wir gestehen: Die PC Games ist einer Falschmeldung aufgesessen. Der vor rund einem Jahr erschienene Ego-Shooter **Jedi Knight 2: Jedi Outcast** ist nicht wie berichtet für sieben Euro erhältlich. Activision führt das Spiel derzeit zum Preis von 25 Euro. Das günstigste Angebot haben Online-Shops: Dort wird **Jedi Knight 2** für knapp 25 Euro verkauft. Auch ein Blick in die Regale Ihres lokalen Händlers könnte sich lohnen.





ZEIGEN SIE IHM WO'S LANG GEHT!

PC-SPEZIALIST Game-Tower

AMD Athlon™ XP 2400+



• AMD Athlon™ XP 2400+ mit Quantispeed Architektur (FSB 333) • Markenmainboard mit nForce2 Chipsatz, 4xPCI, 1 (8X) AGP, 3xDIMM, USB 2.0, etc. • 512 MB DDR-RAM Arbeitsspeicher • Grafikkarte powered by GeForce4 Ti 4200 (AGP 8X) mit 128 MB und TV Out • 80 GB Markenfestplatte mit 7200 U/Min. • DVD +R / +RW Brenner • Netzwerk onboard (macht diesen PC DSL-fähig) • Firewire onboard • 5.1 Sound onboard • Diskettenlaufwerk: 3,5" • PC-SPEZIALIST Qualitätsmaus und ergonomischeTastatur • Qualitätsgehäuse mit 350 Watt Netzteil • 24 Monate Gewährleistung

999,-











Computing // Mobility // Digital Imaging // Video & DVD // Music

...einfach sympathisch!

utschland: 02625 Bautzen, fon 0 35 91/48 00 91 • 06847 Dessau, fon 03 40/66 13 66 • 07407 Rudolstadt, fon 0 36 72/3 49 20 • 07743 Jena, fon 0 36 41/5 30 00 • 08060 Zwickau, fon 03 75/5 89 99-0 • 09599 Freiberg, fon 0 37 31/45 90 85 • 12555 Berlin, fon 0 30/65 26 11 00 • 14467 Potsdam, fon 31/29 85 20 • 1 62 25 Eberswalde, fon 0 33 34/21 29 24 • 17033 Neubrandenburg, fon 03 95/36 32 10 • 17489 Greifswald, fon 0 38 34/88 92 66 • 18146 Rostock, fon 0381/6 86 68 80 • 18435 Stralsund, fon 0 38 31/38 31 18 • 21339 Lüneburg, fon 0 41 31/20 76 10 • NEU 21680 Stade, fon 0 41 41 / 54 16-00 • NEU 25 Hamburg, fon 0 40/4 71 10-20 • 23554 Lübeck, fon 04 51/48 42 10 • 23966 Wismar, fon 0 38 41/63 20-0 • 26133 Oldenburg, fon 04 41/36 14 84-0 • 27576 Bremerhaven, fon 04 71/3 08 19 24-0 • 30449 Hannover, fon 05 11/45 10 61 • 32257 Bünde, fon 0 52 23/1 83 77-0 • 32425 Minden, fon 05 71/64 61 30 • 00 Paderborn, fon 0 52 51/50 01 00 XL • 33609 Bielefeld, fon 05 21/96 96-0 XL • NEU 34125 Kassel, fon 05 61 / 57 98 99-0 • 34497 Korbach, fon 0 56 31/5 01 69-0 • 38102 Braunschweig, fon 05 31/28 10 40 XL • NEU 39110 Magdeburg, fon 03 91 / 7 27 39 - 0 • 42651 Solingen, fon 02 12/22 23 70 • 44575 Castrop-uxel, fon 0 23,05/1 80 43 • 46284 Dorsten, fon 0 23 62/9 93 70 • 48145 Münster, fon 02 51/1 33 99-0 • 49082 Osnabrück, fon 05 41/5 00 98-0 • 50968 Köln, fon 02 21/34 80 20 • 54294 Trier, fon 06 51/8 28 99-0 • 54416 Wittlich, fon 0 65 71/14 69-0 • 55218 Ingelheim, fon 0 61 32/7 89 50 • 55252 Mainz/Kastel, 0 61 34/18 55-0 • 55543 Bad Kreuznach, fon 06 71/8 96 66-0 • 55743 Idar-Oberstein, fon 0 67 81/36 05 60 • 57078 Siegen, fon 02 71/8 80 91-0 • 58097 Hagen, fon 0 23 31/80 81 88 • 60489 Frankfurt/Rödelheim, fon 0 69/97 88 70 XL • 61169 Friedberg, fon 0 60 31/7 21 80 • 63067 Offenbach, fon 9/8 00 70 80 • 63452 Hanau, fon 0 61 81/9 83 93-0 • 63743 Aschaffenburg, fon 0 60 21/31 09 50 • 66740 Saarlouis, fon 0 68 31/48 96 60 • 78224 Singen, fon 0 77 31/99 47-0 • 78467 Konstanz, fon 0 75 31/99 44-0 • 81377 München-Süd, fon 0 89 / 71 06 68-0 XL • 82205 Gilching, fon 0 81 05/3 76 10 • 83059 senheim/Kolbermoor, fon 0 80 31/29 90 29 • 85055 Ingolstadt, fon 08 41/9 51 32 90 • 85354 Freising, fon 0 81 61/4 29 00 • 86154 Augsburg, fon 08 21/41 10 41 • 88045 Friedrichshafen, fon 0 75 41/3 78 66 70 • 88131 Lindau, fon 0 83 82/27 570 • 88212 Ravensburg, fon 07 51/36 35-10 • 89231 Neu-Ulm, fon 31/72 36 63 • 90489 Nürnberg, fon 09 11/95 51 20 • 91052 Erlangen, fon 0 91 31/16 03 60 • 92318 Neumarkt i. d. Opf., fon 0 91 81/29 32-0 • 93059 Regensburg, fon 09 41/46 51 60 • 94036 Passau, fon 08 51/4 90 38 68 • 95032 Hof, fon 0 92 81/79 55-00 • 95448 Bayreuth, fon 09 21/7 85 18-0 • 99099 Erfurt, 03 61/42 74 60 • 99867 Gotha, fon 0 36 21/42 46-0 **Luxembourg:** 8009 Luxembourg, fon 0 03 52/31 61 54-1 **PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler:** 09126 Chemnitz, sysWare Häßler & Thon GbR, fon 03 71/4 01 31 10 • 14974 Ludwigsfelde, LU.COM Mühle, fon 0 33 78/51 09 30 • 29614 Soltau, Humpert mputer, fon 0 51 91/7 00 40 • 31515 Wunstorf, TriTec Computersysteme, fon 0 50 31/91 33 37 • 35745 Herborn, bollmann.net GmbH, fon 0 27 72/4 75 70 • 42551 Velbert, Andreas Fenner, fon 0 20 51/3 18 80 • 48231 Warendorf, Elektronik & Computersysteme Müller GmbH & Co. KG, fon 0 25 81/9 68 09 • 68 Gerolstein, Copyfax W & P GmbH, fon 0 65 91/95 35-0 • 59065 Hamm, ADC Elektronik, fon 0 23 81/5 94 72 • 71522 Backnang, JES Computer, fon 0 71 91/32 26-0 • 82515 Wolfratshausen, PC Profi Timo Bastug, fon 0 81 71/48 98 36 • 98693 Ilmenau, Concept Computermarkt Ilmenau GmbH, fon 6 77/67 89 31 • 99734 Nordhausen, Sytempartner Computervertriebsgesellschaft, fon 0 36 31/97 47 37 • Weitere PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler finden Sie auf unserer Homepage unter www.pcspezialist.de

Devastation heiß begehrt
Ascaron beglückte Ego-Shooter-Fans im März mit einer ganz besonderen Aktion. Interessierte konnten sich auf der Ascaron-Homepage eine kostenlose Promo-CD zu Devastation bestellen, auf der sich neben der Einzelspieler-Demo auch der offizielle Trailer befindet. Die Auflage von 50.000 Stück war innerhalb von fünf Tagen vergriffen.

Blitzkrieg ausbalanciert
Nach unserer Kritik an der Testversion hat CDV Besserung gelobt – und tatsächlich das Versprechen gehalten, das Balancing der Missionen und einzelnen Einheitenstärken noch zu verbessern. Die Missionen der Release-Version sind nun weitaus fairer, weshalb wir die Spielspaßwertung nun von 83 Prozent auf 84 Prozent anheben können.

Disney gründet Spiele-Label
Disney hat eine neue Division gegründet: Buena Vista Games. Künftig sollen unter diesem Label Software-Titel veröffentlicht werden, die sich vor allem an Erwachsene richten. Den Anfang macht der Ego-Shooter Tron 2.0, der im August 2003 erscheinen soll. Titel für den Kids-Bereich bleiben bei Disney Interactive.

Platin für NBA-Live-Soundtrack
Wie Electronic Arts bekannt gab, hat der Soundtrack zu NBA Live 2003 nach Angaben des Verbandes der US-Musikindustrie, Recording Industry Association of America (RIAA), Platin-Status erreicht. Dies sei damit der bisher erste Soundtrack zu einem Computerspiel, von dem eine Million Exemplare verkauft werden konnten.

Jowood sucht Geld und Partner
Am 26. März berief Jowood eine Hauptversammlung ein, die eine weitere Kapitalerhöhung um fünf Millionen Euro beschließen sollte. Außerdem wurde im Zuge der letzten Kapitalerhöhung der Börsenhandel beantragt, womit eine Übernahme verhindert werden soll: Im Gegensatz zu anders lautenden Gerüchten hält Jowood an einer eigenständigen Struktur fest, eine engere Zusammenarbeit mit Partnern wird aber angestrebt.

Klomanager 2
Laut Anvil-Soft-Newsletter wurde „beschlossen, [den Klomanager 2] viel später als angekündigt herauszubringen. Allerdings wird der Klomanager 2 im März mit hoher Wahrscheinlichkeit die Betaphase erreichen und einige Wochen später erhältlich sein." Mittlerweile ist auch die offizielle Website der überraschend erfolgreichen Wirtschaftssimulation unter www.klomanager.de erreichbar.



ACTION-FIGUREN VON BLIZZARD

Spielehelden **zum Anfassen**

Blizzard wird noch im zweiten Quartal in Zusammenarbeit mit dem Spielzeughersteller Toycom Actionfiguren auf den Markt bringen. Zunächst dienen drei **Warcraft**-Charaktere als Vorbild: Arthas, Shandris und Tichondrius. Im Laufe des Jahres sollen dann weitere Sets erscheinen. Neben einem weitern **W3**-Set, dienen auch andere Spiele als Vorbild: **Starcraft** kommt mit einem Feuerfresser, einem Hydralisk und Tassadar daher. **Diablo**-Fans bekommen den Necromancer, Baals Minion und eine böse Jägerin.



FINAL FANTASY 11

MMORPG-Konkurrenz für Everquest

Auf Konsolen ist **Final Fantasy** bereits legendär – für den PC erschienen sind bis jetzt nur die Teile 7 und 8 in technisch enttäuschender Qualität. Square kündigte nun das Online-Rollenspiel **Final Fantasy 11** für den PC an, das bereits 200.000 PS2-Spieler ins Internet lockte. Diesmal soll das Spiel die leistungsstärkere PC-Hardware wirklich ausnutzen.



RED FACTION 2

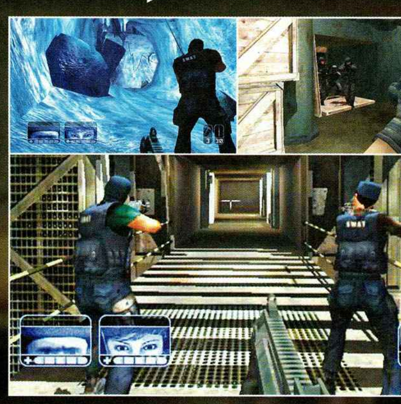
Die Rote **Welle**

THQ hat neue Screenshots zum für Juni angekündigten 3D-Shooter **Red Faction 2** veröffentlicht. Besonders die innovative „Geo Mod"-Technologie sorgt dabei für Aufsehen: Levelstrukturen lassen sich in Echtzeit völlig verändern – das richtige Werkzeug vorausgesetzt. Wenn Sie also mit einem Raketenwerfer eine Wand einschießen wollen, ist das in **Red Faction 2** kein Problem, was besonders im Mehrspieler-Modus interessante Taktiken ermöglicht.

S.W.A.T.: GLOBAL STRIKE TEAM

Weltpolizei **im Großeinsatz**

Verbrecher jagen, Geiseln befreien, Anschläge verhindern – Computerspieler dürfen sich bereits seit Jahren als Superpolizisten bewähren. Das von Tom-Clancy-Titeln beherrschte Genre der Taktik-Shooter bekommt endlich wieder Zuwachs von der als Adventure-Serie gestarteten **S.W.A.T.**-Reihe. Als Anführer eines Vier-Mann-Teams wird man die gefährlichsten Terroristen dieser Welt bekämpfen, erstmals sogar mit Spracheingabe: Befehle wie „Clear", „Go" und „Cover" werden per Headset an die computergesteuerten Mitkämpfer übermittelt. Ob der Titel auf dem PC erscheinen wird, wollen die Verantwortlichen erst auf der im Mai 2003 stattfindenden Computermesse E3 verraten.





FANTA FLASCHENPOST ...
... UND DIE ALIENS LASSEN GRÜSSEN!
Hellooo!
NOKIA
Hellooo
fanta
orange
FLASCHENPOST
T · Mobile
NUR JETZT: LOGOS, KLINGELTÖNE, GRUSSKARTEN*
Fanta Flaschenpost: vom 01.04. bis 18.05. auf vielen 1,0 L und 1,5 L Mehrwegflaschen von FANTA und anderen Marken. Einfach Etikett ablösen, 16-stelligen Code eingeben und ab geht die Post. Viele verschiedene Handy-Services, inklusive Hellooo-Gruß aus dem TV!
* 1 Dienst pro Flasche. Kosten je nach Dienst 1–3 SMS (netzinterne SMS-Preise im jeweiligen Netz).
Für die meisten logo- und klingeltonfähigen Handys (viele Nokia-Handys und bestimmte andere Handytypen).
Gewinn täglich Nokia 3650 Handys oder XtraCash von T-Mobile unter www.fanta.de
NOKIA
T · · Mobile ·
Coca-Cola
Trink Coca-Cola light
Trink Fanta
Trink Sprite
Trink mezzo mix
Lift
BONAQA
Die Flaschenpost gibt's auf einer Auswahl der Etiketteninnenseiten dieser Produkte.
Coca-Cola, Coca-Cola light, Fanta, Sprite, Mezzo Mix, Lift, Bonaqa, die dynamische Welle und das Neptunlogo sind eingetragene Schutzmarken der The Coca-Cola Company. Coca-Cola, Coca-Cola light und Mezzo Mix sind koffeinhaltig.

The Italian Job

Im Rahmen eines Lizenzabkommens mit Viacom Consumer Products hat sich Eidos Interactive die Rechte zur Entwicklung und Vermarktung von Spielen gesichert, die auf dem kommenden Film The Italian Job basieren. Die Neuverfilmung des bereits 1969 veröffentlichten Gangsterfilms soll voraussichtlich im Sommer in den Kinos erscheinen; wann und ob das dazugehörige Computerspiel kommt, ist noch nicht bekannt. Im Oktober 2001 erschien bereits ein The-Italian-Job-Rennspiel von Codemasters.

Legend of Zord verschoben

Das von Imaginations in Dubai entwickelte Legend of Zord wird doch nicht im März erscheinen. Der ursprünglich angekündigte Release-Termin musste aufgrund der noch andauernden Testphase in den Mai verschoben werden. Legend of Zord ist ein First-Person-Action-Abenteuerspiel, das in der Welt der arabischen Fabeln und Mythen spielt.

Splinter Cell on Demand

Seit dem 20. März ist Ubi Softs Taktik-Shooter Tom Clancy's Splinter Cell auch als Game on Demand bei T-Online Vision erhältlich. Für 9,90 Euro können Interessierte den Titel vier Tage lang spielen und erhalten zudem einen Gutschein über fünf Euro, der jedoch ausschließlich für den Kauf von Splinter Cell bei Amazon eingelöst werden kann.

Piraten-Urlaub zu gewinnen

Die offizielle deutsche Website von Tropico 2 ist online und bietet umfangreiche Informationen, Storys, Features, FAQs und Screenshots. Zum Start dieses Angebots wird auf www.tropico2.de ein Gewinnspiel veranstaltet. Hauptpreis: eine einwöchige Reise ins LikiTiki Village in Orlando, Florida plus Besuch des Pirate's Dinner Adventure.

Creature Labs pleite

Das in Finanznöte geratene Entwicklerstudio Creature Labs (Creatures 3) hat seine Pforten geschlossen. Nachdem der KI-Spezialist überraschend Remakes von Arcade-Spielen wie Pac-Man und Dig Dug programmierte und bereits im letzten Jahr erfolglos nach frischen Investoren suchte, hat das aus Cyberlife Ltd. hervorgegangene Unternehmen nun sämtliche Aktivitäten eingestellt.

EVE Online verschoben

Der Veröffentlichungstermin für die Massive-Multiplayer-Weltraumsimulation wurde verschoben: Ohne weitere Angabe von Gründen wurde der Release auf den 6. Mai 2003 verlegt. Derweil haben Fans auf www.gnn.evegate.net eine Online-Radiostation gegründet, die zusätzlich zu EVE-News ein vollwertiges Programm anbieten soll.



STARCRAFT: GHOST

Taktik-Shooter im Starcraft-Universum

Getarntes Vorschleichen, Ziele für Atomschläge markieren, über große Distanzen auf Luft- und Bodeneinheiten feuern: Die „Geister" sind in **Starcraft** vielseitig einsetzbar. Ende 2003 sollen Spieler nun in die Rolle der Psi-Agentin Nova schlüpfen und das **Starcraft**-Universum das erste Mal in einer Third-Person-Perspektive erkunden – im Taktik-Shooter **Starcraft: Ghost**. Als Geist stehen Ihnen natürlich nicht nur konventionelle Waffen, sondern auch Psi-Fähigkeiten zur Verfügung, die Ihnen bislang ungeahnte Möglichkeiten eröffnen. Besonderen Wert legen Blizzard und Nihilistic bei dem gemeinsamen Projekt neben der opulenten Grafik mit hochauflösenden Texturen und detaillierten Figuren auf eine epische Storyline – Details werden allerdings noch nicht verraten. Zurzeit ist ein Release nur für Konsole bestätigt, die PC-Besitzer sollen nach Angaben der Entwickler „die Hoffnung aber nicht aufgeben".

SONDERHEFT

Online-Spiele: Jetzt einsteigen!



Sie wollten schon immer mal eines dieser verflixt hippen Online-Rollenspiele wie **Dark Age of Camelot** oder **Everquest** ausprobieren, trauen sich aber nicht so recht? Einen umfassenden Überblick verschafft das aktuelle **PC Action**-Sonderheft **Online-Spiele**: Mehr als 20 Tests informieren über Spielwelt, Technik, Community und Kosten, dazu Vorschau-Berichte, Grundlagen, Tipps. Ab sofort druckfrisch am Kiosk – die 7,99 Euro machen sich schnell bezahlt, allein durch die gesparten Download-Kosten, denn auf der Begleit-DVD finden sich sage und schreibe 17 Testzugänge (Clients) plus Demos und Videos!

SÖLDNER: SECRET WARS

Soldaten zum selber machen

In **Söldner: Secret Wars** will Wing Simulations es Unerfahrenen erleichtern, ihren Spielfiguren eine persönliche Note bei der Optik zu geben. Statt wie bisher bei den meisten Spielen mit externen Programmen Skins zu erstellen, soll das bei **Söldner** mit dem ins Spiel integrierten „Unit Customization System" (UCS) wesentlich einfacher gehen. Die Spielermodelle werden aus verschiedenen Einzelteilen (unter anderem Gesichter, Ausrüstung, Uniform, Stiefel/Handschuhe, Clan-/Teamlogos, Namensschilder) zusammengestellt, wobei nicht alle wählbaren Gegenstände unbedingt einen Nutzen haben, sondern manche einfach nur „schick" aussehen. So sind laut Jowood knapp 60.000 verschiedene Soldaten-Outfits möglich.



HARBINGER

Futuristischer **Sklavenaufstand**

Im April soll das Action-Rollenspiel **Harbinger** in Deutschland erscheinen. In dem futuristischen Spektakel geht es um das Leben auf dem gigantischen Sklavenschiff Harbinger. Zwischen den vielfältigen Rassen, zum Beispiel Vantir, Menschen, Scintilla oder Cimicidae, entbrennen erbitterte Kämpfe um die Vorherrschaft. In **Diablo**-ähnlicher Grafik kämpft der Spieler sich mit einem von drei Charakteren durch knapp 100 Levels und hat vor allem die Aufgabe zu überleben.



VEGA$ - MAKE IT BIG

Money, **Schotter, Moneten**

Mit einem Casino in Las Vegas das große Geld verdienen: Sie starten mit einem recht ärmlichen Etablissement abseits des Strips und müssen sich um Aufbau, Personal, Finanzen und Firmenstrategie kümmern, um möglichst viele zahlungskräftige Kunden in Ihr Hotel zu locken. Zusätzlich wimmelt es nur so vor Konkurrenz, die Ihnen das Leben reichlich schwer macht. Das Aufbaustrategiespiel **Vega$** stellt trotz der quietschbunten, grellen Grafik eine ernst zu nehmende Herausforderung für Genre-Fans dar. Schon im Juli soll **Vega$** bei Empire erscheinen.





Against Rome: **Unikat zu gewinnen!**

PC Games und Independent Arts verlosen einen exklusiven Wandschmuck zum neuen Echtzeit-Strategiespiel **Against Rome** (siehe Seite 60): Die großformatige Konzeptzeichnung stammt direkt aus den Entwicklungs-Studios und wird in einem hochwertigen Bilderrahmen angeliefert. Für die Echtheit des einmaligen Sammlerstücks bürgen die Unterschriften des gesamten Designer-Teams.

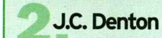
Wenn Sie gewinnen möchten, schreiben Sie eine Postkarte mit dem Kennwort „Against Rome" und schicken diese ausreichend frankiert an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Against Rome, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie uns einfach eine SMS. Nähere Infos zur Teilnahme per Kurzmitteilung finden Sie auf Seite 8.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN:
Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games, mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG sowie der Firmen Independent Arts und Jowood. Einsendeschluss ist der 6. Mai 2003. Der Preis kann nicht in bar ausbezahlt werden. Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt. Geht mehr als eine Antwort ein, entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die 10 **coolsten Spiele-Geheimagenten**

1. Sam Fisher

AUFTRITT IN: Splinter Cell
HERSTELLER: Ubi Soft
VERÖFFENTLICHT: 03/2003
Sam Fisher, Agent der National Security Agency, ist die Coolness in Person. Er schleicht vorzugsweise durch dunkle Büros, überlistet Selbstschussanlagen, Minenfelder, Soldaten mit grellen Scheinwerfern und nicht zuletzt Retina-Scanner. Dabei ist er lässig genug, seine Feinde am Leben zu lassen.



2. J.C. Denton

AUFTRITT IN: Deus Ex
HERSTELLER: Eidos
VERÖFFENTLICHT: 07/2000
Eigentlich ist Special Agent J.C. Denton nicht cool. Denn er leidet an Verfolgungswahn und meint obendrein, einer Verschwörung auf der Spur zu sein. Da sich aber bald herausstellt, dass er tatsächlich verfolgt wird, ist sein Image gesichert und er kann beruhigt die Welt retten.



3. Cate Archer

AUFTRITT IN: No One Lives Forever 1&2
HERSTELLER: Sierra
VERÖFFENTLICHT: 10/2002
Können Frauen cool sein? Cate Archer, Agentin der Organisation Unity, ist nicht einmal charmant – dafür aber sexy und in allen Kampfkünsten bestens ausgebildet. Mit Nonchalance und albernen Waffen lässt sie ihre Widersacher alt aussehen.

4. James Bond

AUFTRITT IN: James Bond 007: Nightfire
HERSTELLER: Electronic Arts
VERÖFFENTLICHT: 12/2002
Bond, James Bond. Agent im Geheimdienst Ihrer Majestät. Eigentlich das Synonym für Coolness, dennoch abgeschlagen auf dem vierten Platz – kein Wunder, hat sich der smarte Frauenliebling doch zum harten Actionhelden entwickelt.



5. Tanya

AUFTRITT IN: C&C: Alarmstufe Rot 1&2
HERSTELLER: Electronic Arts
VERÖFFENTLICHT: 10/2000
Gut gebaut, knapp bekleidet und gefährlich. Tanya, Geheimagentin der Alliierten, ist Scharfschützin und Sprengstoffexpertin. Hauptwaffe: loses Mundwerk.



6. Solid Snake

AUFTRITT IN: Metal Gear Solid 1&2
HERSTELLER: Konami
VERÖFFENTLICHT: 03/2003
Spezialagent Solid Snake ist es gewohnt, unmögliches zu erledigen. Im Alleingang kämpft er gegen genetisch veränderte Supersoldaten, schleicht durch dunkle Gänge, versteckt sich hinter Kisten und weicht Kameras aus.





7. David Jones

AUFTRITT IN: I.G.I. 1&2
HERSTELLER: Codemasters
VERÖFFENTLICHT: 03/2003
Spezialagent David Jones ist zugleich Rambo und James Bond: Er ist Choleriker und smart. Er hantiert mit Nachtsichtgeräten, Satellitenkarten und Laptops. Aber er ist auch fit im Umgang mit Messer, Granaten und Sturmgewehr, die er gegen russische Terroristen einsetzt.

8. Mike Powell

AUFTRITT IN: Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
HERSTELLER: Electronic Arts
VERÖFFENTLICHT: 02/2002
Leutnant Mike Powell, Agent des CIA-Vorläufers OSS, sabotiert im Zweiten Weltkrieg Nazi-Stellungen, prescht im gekaperten Tiger-Panzer durch Frankreich und Norwegen.

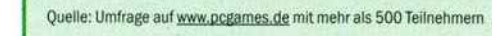


9. Agent K./Agent J.

AUFTRITT IN: Men in Black
HERSTELLER: THQ
VERÖFFENTLICHT: 10/1997
Das Traumpaar nimmt es mit den gefährlichsten Außerirdischen auf. Obwohl der eine ein Chaot und der andere ein Phlegmatiker ist, sind beide der Inbegriff der Coolness. Schade, dass beide Charaktere im Spiel nicht zur Geltung kommen.

10. Rick Deckard

AUFTRITT IN: Blade Runner
HERSTELLER: Electronic Arts
VERÖFFENTLICHT: 11/1997
Rick Deckard ist ein eher nachdenklicher Held. Der Replikantenjäger macht sich Gedanken über die Menschlichkeit, während er Androiden jagt. Darüber, ob auch er ein Replikant ist, streiten sich tausende Filmfans.



Quelle: Umfrage auf www.pcgames.de mit mehr als 500 Teilnehmern

CHARTBREAKER DES MONATS



SPLINTER CELL
Nachdem der schärfste Konkurrent durch einen gezielten Schuss der BPjM ausgeschaltet wurde, schleicht sich Sam Fisher mit weitem Abstand auf Platz 1. Top-Agent, Top-Spiel, Top-Begeisterung (siehe auch Leser-Feedback auf Seite 101).

Charts

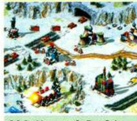
Jetzt abstimmen per SMS (s. Seite 8) oder unter www.pcgames.de!

ABSTEIGER DES MONATS



Operation Flashpoint ist endgültig aus den Top 25 gepurzelt: Multiplayer-Fans bevorzugen derzeit klar Battlefield 1942. „Erdrutschartig" ist auch der Stimmenverlust für das hardwarezehrende Sim City 4.

DAUERBRENNER DES MONATS



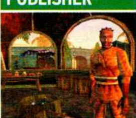
C&C: Alarmstufe Rot 2 (erschienen im Herbst 2000) ist bereits für 15 Euro zu haben. Produziert wurde das 2D-Spiel übrigens von den EA-Pacific-Designern Harvard Bonin und Mark Skaggs.

BELIEBTESTE GENRES



Strategie und Taktik sind gefragt wie nie – egal ob in cleveren Action-Spielen wie Splinter Cell, Battlefield 1942 und Mafia oder in komplexen Strategiespielen à la AoM, Anno 1503 und Praetorians.

BESTER SPIELE-PUBLISHER



Zwar führt EA nach wie vor die Liste an, doch Ubi Soft stellt die Nummer 1 und hat mit Morrowind das zweitpopulärste Rollenspiel im Sortiment. Überraschend stark: Infogrames' Grafik-Vakuum Master of Orion 3.

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler / Anbieter	Test in Ausgabe / PC-Games-Wertung	VUD*-/PCG-Award
1	(-)	NEU	Splinter Cell	Ubi Soft Montreal Ubi Soft	03/03 **90**	
2	(2)	–	Gothic 2	Piranha Bytes Jowood	01/03 **91**	
3	(3)	–	Unreal 2	Legend Entertainment Infogrames	03/03 **92**	
4	(4)	–	Battlefield 1942	Digital Illusions Electronic Arts	11/02 **87**	
5	(6)	▲	Counter-Strike	Counter-Strike.net Vivendi Universal	02/01 **84**	
6	(7)	▲	Warcraft 3	Blizzard Vivendi Universal	08/02 **92**	
7	(8)	▲	Age of Mythology	Ensemble Studios Microsoft	12/02 **92**	
8	(10)	▲	Anno 1503	Max Design/Sunflowers Electronic Arts	02/03 **89**	
9	(15)	▲	Morrowind	Bethesda Softworks Ubi Soft	07/02 **91**	
10	(11)	▲	Mafia	Illusion Softworks Take 2	10/02 **89**	
11	(17)	▲	FIFA 2003	EA Sports Electronic Arts	12/02 **90**	
12	(16)	▲	Diablo 2/Lord of Destr.	Blizzard Vivendi Universal	08/00 **86**	
13	(13)	–	Fußballmanager 2003	EA Sports Electronic Arts	01/03 **86**	
14	(14)	–	GTA 3	Rockstar Games Take 2	07/02 **89**	
15	(12)	▼	MoH: Allied Assault (dt.)	2015 Electronic Arts	02/02 **87**	
16	(-)	NEU	Praetorians	Pyro Studios Eidos Interactive	04/03 **85**	
17	(9)	▼	Sim City 4	Maxis Electronic Arts	02/03 **80**	
18	(18)	–	Deus Ex	ION Storm Eidos Interactive	10/01 **89**	
19	(20)	▲	Neverwinter Nights	Bioware Infogrames	08/02 **84**	
20	(-)	NEU	Master of Orion 3	Quicksilver Infogrames	05/03 **60**	
21	(22)	▲	Civilization 3	Firaxis Infogrames	04/02 **85**	
22	(29)	▲	NBA Live 2003	EA Sports Electronic Arts	01/03 **92**	
23	(20)	▲	C&C: Alarmstufe Rot 2	Westwood Studios Electronic Arts	11/00 **82**	
24	(23)	▼	Baldur's Gate 2	Bioware Virgin Interactive	11/00 **89**	
25	(17)	▼	Gothic	Piranha Bytes ak Tronic	04/01 **85**	

* Die VUD-Awards werden – analog zu Goldenen- und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Quelle: SATURN

1. SPLINTER CELL
2. PRAETORIANS
3. IN DEUTSCHLAND INDIZIERTES SPIEL
4. MASTER OF ORION 3
5. SIM CITY 4
6. DIE SIMS DELUXE EDITION
7. UNREAL 2: THE AWAKENING
8. I.G.I. 2: COVERT STRIKE
9. ANNO 1503
10. GOTHIC 2

WAS SPIELT MAN IN ...?

1. IN DEUTSCHLAND INDIZIERTES SPIEL
2. MASTER OF ORION 3
3. THE SIMS DELUXE
4. SPLINTER CELL
5. ZOO TYCOON
6. BATTLEFIELD 1942
7. SIM CITY 4
8. THE SIMS: UNLEASHED
9. BATTLEFIELD 1942: THE ROAD TO ROME
10. MEDAL OF HONOR: AA – SPEARHEAD

Quelle: PC Gaming World

Most Wanted

Jetzt abstimmen per SMS (s. Seite 8) oder unter www.pcgames.de!

Top 3 Verschiebungen

1



FREELANCER Moment mal – **Freelancer** wurde doch erst zur Ausgabe 04/03 zur Verschiebung des Monats gekürt?! Stimmt, doch jetzt geht's in die andere Richtung: Jetzt dürfen wir doch erst im Mai durchstarten.

2



WORLD RACING Synetic nimmt sich Zeit – vor allem für die Veredelung der ohnehin aufwendigen Grafik. Vielleicht reicht's sogar für einen Mehrspielermodus.

3



RISE OF NATIONS Alles neu, aber erst im Mai: Ein **Risiko**-ähnlicher Spielmodus macht den **Civilization-/Age of Empires**-Crossover noch komplexer.

Top 3 Aufsteiger

1



ENTER THE MATRIX Eine fünfseitige Vorschau plus Video-Special auf DVD – in kaum einem anderen PC-Magazin haben die Fans bislang so viel über das **Matrix**-Spiel erfahren. Die neuesten Screenshots zeigen wir auf Seite xx.

2



TROPICO 2 Exklusiv konnten die PC-Games-Leser in Ausgabe 04/03 die Demo des originellen Aufbau-Strategiespiels ausprobieren. Test in PCG 06/03!

3



FAR CRY Ein Besuch in Coburg, wo Crytek den Insel-Shooter entwickelt, bildete den Auftakt zur neuen PC-Games-Serie „Made in Germany".

Top 3 Absteiger

1



DARK PROJECT 3 **Deus Ex 2** hat für Ion Storm absolute Priorität, was **Dark Project 3** weiter verzögert. Wohlgemerkt: Die ersten Bilder stammen von Anfang 2001! Immerhin: www.thief3.com orakelt „Website coming soon".

2





COUNTER-STRIKE 1.6 Valve unter Dampf: Probleme mit dem Download-System Steam vertagten das Update des Kult-Shooters. Wird der April gehalten?

3



ANSTOSS 5 Die Arbeiten an Folge 5 laufen auf Hochtouren. Mit dem neuesten **Anstoß 4**-Patch (auf DVD) buhlt Ascaron um Vertrauen bei den Manager-Fans.

Auf diese Spiele **freuen sich die PC-Games-Leser** am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel / Genre	Publisher / Entwickler	Termin / Letztes Preview
1 (3)	▲	**Deus Ex 2: Invisible Wars** Action-Adventure	Eidos Interactive Ion Storm	Sommer 2003 04/03
2 (2)	-	**Doom 3** Ego-Shooter	Activision Id Software	2003 07/02
3 (5)	▲	**DTM Racer Driver** Rennspiel	Codemasters Codemasters	28. März 2003 Test in PCG 04/03
4 (4)	-	**GTA: Vice City – Director's Cut** Action-Adventure	Take 2 Interactive Rockstar Games	Mai 2003 -
5 (8)	▲	**Freelancer** SciFi-Action	Microsoft Digital Anvil	08. Mai 2003 Test in PCG 04/03
6 (6)	-	**Counter-Strike: Condition Zero** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Ritual Entertainment	Sommer 2003 Aktuelle Ausgabe
7 (43)	▲	**Enter the Matrix** Action-Adventure	Infogrames Shiny Entertainment	15. Mai 2003 Aktuelle Ausgabe
8 (19)	▲	**Warcraft 3: Frozen Throne** Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal Blizzard	2. Quartal 2003 04/03
9 (11)	▲	**Colin McRae Rally 3** Motorsport	Codemasters Codemasters	Juni 2003 01/02
10 (15)	▲	**Max Payne 2** Action-Adventure	Take 2 Interactive Remedy	2003 -
11 (23)	▲	**World of Warcraft** Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	Ende 2003 11/01
12 (9)	▼	**Baphomets Fluch 3** Adventure	THQ Revolution Software	2003 06/02
13 (12)	▼	**Black & White 2** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	Ende 2003 -
14 (18)	▲	**Vietcong** Ego-Shooter	Take 2 Interactive Illusion Softworks	21.03.2003 Test (S. 110)
15 (34)	▲	**S.T.A.L.K.E.R.** Ego-Shooter	- GSC Gameworld	2004 08/02
16 (30)	▲	**Far Cry** Ego-Shooter	Ubi Soft Cry Tek	Ende 2003 02/03
17 (13)	▼	**Half-Life 2** Ego-Shooter	Vivendi Universal Valve	2003 -
18 (17)	▼	**Raven Shield** Taktik-Shooter	Ubi Soft Redstorm	20.03.2003 Test in PCG 04/03
19 (21)	▲	**Halo** Ego-Shooter	Microsoft Gearbox	2003 11/02
20 (33)	▲	**Battlefield Command** Echtzeit-Strategie	Codemasters 1C	2004 03/03
21 (14)	▼	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 Interactive 3D Realms	2003 -
22 (16)	▼	**Counter-Strike 1.6** Multiplayer-Shooter	Vivendi Universal Valve	April 2003 -
23 (22)	▼	**Anno 1503 Add-on** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Sunflowers	Ende 2003 Interview (S. 34)
24 (28)	▲	**Commandos 3** Taktik-Spiel	Eidos Interactive Pyro Studios	2003 Aktuelle Ausgabe
25 (29)	▲	**Die Siedler 5** Aufbau-Strategie	Ubi Soft Blue Byte	2004 -
26 (31)	▲	**FIFA 2004** Fußball-Simulation	Electronic Arts EA Sports	November 2003 -
27 (25)	▼	**Star Wars: Galaxies** Online-Rollenspiel	Electronic Arts Lucas Arts	2003 07/02
28 (20)	▼	**Spellforce** Echtzeit-Strategie	Jowood Phenomic	3. Quartal 2003 01/03
29 (27)	▼	**Star Trek: Voyager - Elite Force 2** Ego-Shooter	Activision Raven Software	2003 -
30 (38)	▲	**Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft** Action-Adventure	Electronic Arts Lucas Arts	28. März 2003 Test (S. 74)
31 (35)	▲	**Star Wars: Knight of the Old Republic** Rollenspiel	Electronic Arts Lucas Arts	April 2003 08/02
32 (51)	▲	**Tropico 2** Aufbau-Strategiespiel	Take 2 Interactive Frog City	15. April 2003 Interview in PCG 04/03
33 (39)	▲	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision Id Software	2003 -
34 (32)	▲	**Tomb Raider: The Angel of Darkness** Action-Adventure	Eidos Interactive CORE Design	April 2003 02/03
35 (36)	▲	**World Racing** Rennspiel	TDK Mediactive Synetic	Juni 2003 04/03
36 (45)	▲	**Fußballmanager 2004** Wirtschaftssimulation	Electronic Arts EA Sports	November 2003 -
37 (-)	NEU	**Sacred** Action-Rollenspiel	Big Ben Interactive Ascaron	2. Quartal 2003 04/03
38 (49)	▲	**Galaxy Andromeda (ehem. Imp. Galactica 3)** Runden-Strategie	CDV Philos	1. Quartal 2003 -
39 (42)	▲	**Sam & Max 2** Adventure	- Lucas Arts	2003 -
40 (40)	-	**Breed** Ego-Shooter	CDV Brat Design	2. Quartal 2003 Aktuelle Ausgabe
41 (24)	▼	**Dark Project 3** Taktik-Shooter	Eidos Interactive Ion Storm	2003 -
42 (47)	▲	**Railroad Tycoon 3** Aufbau-Strategie	Take 2 Interactive Poptop Software	2003 -
43 (48)	▲	**Rise of Nations** Echtzeit-Strategie	Microsoft Big Huge Games	Mai 2003 01/03
44 (58)	▲	**Enclave** Action-Adventure	- Starbreeze Studios	Mai 2003 Test (S. 106)
45 (-)	NEU	**Runaway 2** Adventure	dtp Pendulo Studios	2004 -
46 (37)	▼	**Anstoß 5** Wirtschaftssimulation	Big Ben Interactive Ascaron	2004 -
47 (-)	NEU	**Die Sims: Megastars** Aufbau-Strategiespiel	Electronic Arts Maxis	Mai 2003 -
48 (60)	▲	**The Movies** Aufbau-Strategiespiel	Activision Lionhead Studios	2004 07/02
49 (77)	▲	**Wildlife Park** Aufbau-Strategiespiel	Koch Media Novatrix	Mai 2003 07/02
50 (56)	▲	**NBA Live 2004** American Sports	Electronic Arts EA Sports	November 2003 -



Turok Evolution
No One Lives Forever
Splashdown
je 20,-
PlayStation 2
Dragon Rage
Shifters
Jonny Moseley - Mad Trix
Der Herr der Ringe: Die Gefährten
Auch für Xbox, PC und GBA 29,-
Ab 10.04.2003 auch für Xbox 29,-
Auch für Xbox und PC 29,-
je 29,-
Spiderman - The Movie
Das Ding aus einer anderen Welt
TimeSplitters 2
... und noch viel mehr!
Das McMEDIA Händlerverzeichnis Nur noch 3x umblättern



Preishammer!



5,95

GameCube Memory Card 4MB

je 44,95



Crash Bandicoot 2: N-Tranced

Crash Bandicoot 2: N-Tranced bietet über 40 actiongeladene Welten in 8 verschiedenen Umgebungen, inklusive neuer Rätsel und Feinde.



The Lost Vikings

Das Spiel bietet spannende Arcade-Action mit über 35 Level, unzähligen Gegnern und komplexen Aufgaben.

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING

49,95



Sonic Mega Collection

Sonic Mega Collection

7 Sonic-Spiele-Hits exklusiv für GameCube! Darüber hinaus frei spielbare Bonus-Games, Sonic-Filme, Comics und viele andere Überraschungen.

INFOGRAMES

54,95



Phantasy Star Online

Das erste Online-Spiel für Gamecube. (Auch offline spielbar.) In Phantasy Star Online sind sowohl alle bereits erschienenen als auch komplett neue Episoden enthalten, die exklusiv für Gamecube entwickelt wurden.

54,95



Resident Evil Zero

Resident Evil Zero ist die erste brandneue Evil-Story seit über 3 Jahren! Exklusiv für GameCube.

Toptitel!

CAPCOM

49,95



Sonic Advance 2

Sonic ist zurück in einem weiteren spannenden Abenteuer inkl. vieler Mini-Games.

39,95



Yu-Gi-Oh! - Das Dunkle Duell

Das Spiel zur beliebten TV-Serie. Erspiel dir mit viel Geschick neue Karten und sammel Erfahrung, um der beste Duellant der Welt zu werden!

KONAMI



PC-Highlights

Jurassic Park: Operation Genesis
Bau mit Jurassic Park: Operation Genesis den beeindruckendsten Themenpark, den die Welt je gesehen hat.

39,95

Toptitel!

Auch für PS2 und Xbox 49,95

Heroes of Might and Magic 4
Heroes of Might and Magic ist die Genrereferenz unter den rundenbasierten Strategiespielen im Fantasyumfeld.

29,95

Hereos of Might and Magic 4: Winds of War (Add on)
Die friedlichen Zeiten nach dem ersten Add on sind vorbei. Wirst du es schaffen, die Hauptstadt des Landes einzunehmen und den Thron zu besteigen?

24,95

44,95

Erhältlich ab 11.04.2003

Restaurant Gigant
Baue dein eigenes Restaurant-Imperium auf! Die neuste Wirtschafts-Simulation für PC.

19,95

Kleiner Eisbär, kennst du den Weg?
Das PC-Spiel zum Kinofilm!

Erhältlich ab 11.04.2003

Erhältlich ab 25.04.03

Toptitel!

44,95

Vietcong
Taktischer Shooter mit brillanter Grafik und dramatischer Story!



PlayStation-Hits
PlayStation 2
je 59,95
Auch für Xbox 59,95 und PC 45,95
Toptitel!
Gratis-Poster
CAPCOM
METAL GEAR SOLID 2
SUBSTANCE
Devil May Cry 2
„Capcom verspricht viel und wird es auch halten: Der zweite Teil ist größer, härter und cooler." (PlayZone 3/03)
Metal Gear Solid 2 – Substance
Die Weiterentwicklung von Konamis Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty ist endlich da!
Für PSone
bigben
Digital Pad
Memory Card 1 MB
5,-
Pad + Memory Card
9,-
Yu-Gi-Oh!: Forbidden Memories
Das Spiel zur beliebten TV-Serie: Gewinn trickreiche Kartenduelle, um die Karten deiner Konkurrenten zu erhalten.
29,95
KONAMI
Midnight Club 2
Illegale Straßenrennen und hochgezüchtete Maschinen… Es gibt keine Regeln!
Erhältlich ab 09.04.2003
SONY
Primal
Primal ist ein Action-Adventure der nächsten Generation mit ausgefeilten Charakteren und komplexer Handlung.
Toptitel!
MIDNIGHT CLUB II
Erhältlich ab 11.04.2003
PRIMAL
je 59,95
Das McMEDIA Händlerverzeichnis
Nur noch 1x umblättern



Made in Germany, Teil 2

Zu Besuch bei Ascaron



Zu den einflussreichsten und ältesten Entwicklerstudios in Deutschland gehört sicherlich Ascaron. Grund genug, um mal in der **Dieselstraße 66 in Gütersloh** vorbeizuschauen.

Gütersloh, das klingt irgendwie nach Acker, Kühen und Milch. Die Kneipen in der gerade mal 178 Jahre alten Stadt heißen „Alte Weberei" oder „Büro" und wer ins Kino möchte, der marschiert ins „Bambi". Fasst man die ostwestfälische Stadt in Zahlen und Fakten zusammen, wird aus dem ländlichen Idyll plötzlich ein Wirtschaftsriese: Knapp 100.000 Einwohner tummeln sich auf 111,96 Quadratkilometern Stadtfläche, unter den 5.000 in Gütersloh ansässigen Betrieben finden sich Weltunternehmen wie Bertelsmann, Lycos und Miele. Zu den restlichen 4.997 Firmen gehört auch Ascaron (**Der Patrizier, Anstoß**-Serie, **Port Royale**), einer der bekanntesten deutschen Spiele-Entwickler und Publisher. Im Rahmen unserer „Made in Germany"-Serie packten wir Kamera und Notizblock ein und machten uns auf nach Gütersloh, um uns bei den Ostwestfalen mal ein wenig umzusehen.

Die größten Erfolge ... und Pleiten

Ascaron wurde 1991 gegründet und landete bereits im darauf folgenden Jahr mit der Wirtschaftssimulation **Der Patrizier** einen echten Hit. Im November 1993 folgte die Fußball-Wirtschaftssimulation **Anstoß**, die mit insgesamt vier Folgen zu den erfolgreichsten Vertretern dieses Genres gehört. Weitere Klassiker aus dem Hause Ascaron: **Der Patrizier 2** (November 2000) und die im Sommer letzten Jahres veröffentlichte Handelssimulation **Port Royale**, welche leider nicht ganz bugfrei auf den Markt kam. Um die Fans nicht zu vergrätzen, produzierte das Team um Produzent Daniel Dumont schnell einen Patch und als besonderes Trostpflaster ein kostenloses Add-on, mit dem man allzu verstimmte Käufer wieder beruhigen wollte. Leider sollte **Port Royale** nicht das einzige Spiel bleiben, das die Gütersloher nicht völlig fehlerfrei veröffentlichten. Der Release von **Anstoß 4** im November 2002 erhitzte erneut die Gemüter von Fans und Kritikern: Plötzliche Abstürze, Logik-Fehler und andere Bugs machen aus dem einstigen Vorzeigetitel eine große Patch-Baustelle, auf der Ende März 2003 trotz Version 1.04 (auf DVD) noch immer nicht alle Wartungsarbeiten abgeschlossen sind. Hinzu kam noch das rechtliche

EXKLUSIV AUF DVD





Redakteur Dirk Gooding düste am Rosenmontag nach Gütersloh und schaute sich vor Ort bei Ascaron um.



VOLL BEI DER SACHE Hans-Arno Wegner ist als Produzent zuständig für das Action-Rollenspiel Sacred.



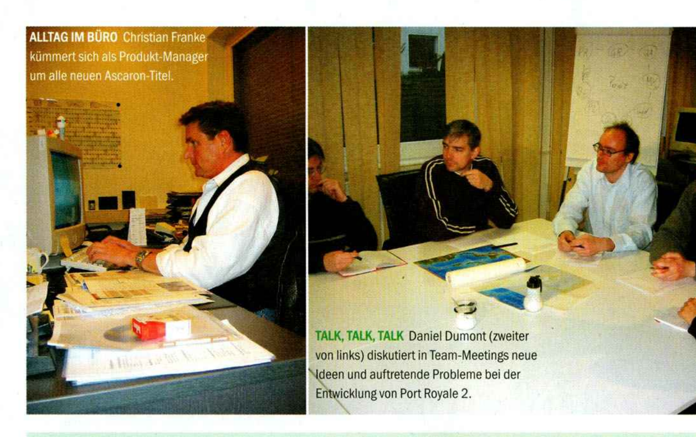
SAITEN-SPRUNG Im Tonstudio von Ascaron-Musikus Dag Winderlich stellte PC-Games-Redakteur Dirk unerwarteterweise sein musikalisches Talent zur Schau.

Theater mit Konkurrent Electronic Arts, der die Auslieferung von **Anstoß 4** aufgrund angeblichen Datendiebstahls per einstweiliger Verfügung stoppte. Als „unwürdig" kommentierte Ascarons damaliger Sprecher das Verhalten von EA.

Eine Firma im Wandel

Laut Ascaron-Geschäftsführer Holger Flöttmann sind die Zeiten für hiesige Entwickler viel härter geworden. „So viele Insolvenzen von Spiele-Entwicklern wie in den letzten Monaten gab es noch nie. Auch wir standen im September 2001 knapp vor einer Pleite." Damals konnte Flöttmann die Firma retten und einen neuen Investor ins Boot holen. In den folgenden Monaten wurden weitere notwendige Schritte eingeleitet, um Ascaron für die Zukunft fit zu machen. Dazu gehörten allerdings auch Personalkürzungen; die gesamte Grafik-Abteilung wurde entlassen, stattdessen arbeitet man jetzt mit externen Firmen. Zeit für Experimente hat man bei Ascaron mittlerweile nicht mehr: „Wir können es uns nicht leisten, ein Spiel als eine Art Testballon zu entwickeln und uns dabei das nötige Know-how für weitere Titel zu erarbeiten", so Flöttmann. „Wir konzentrieren uns ab jetzt auf unsere erfolgreichen Serien und wirklich gute Neuentwicklungen wie **Sacred**. Außerdem veröffentlichen wir keine Spiele mehr, die noch nicht fertig sind." Schaut man sich die interessanten Titel an, die Ascaron in Arbeit hat (siehe Kasten), dann sind die Gütersloher auf dem richtigen Weg.

DIRK GOODING



ALLTAG IM BÜRO Christian Franke kümmert sich als Produkt-Manager um alle neuen Ascaron-Titel.

TALK, TALK, TALK Daniel Dumont (zweiter von links) diskutiert in Team-Meetings neue Ideen und auftretende Probleme bei der Entwicklung von Port Royale 2.

IN DER ENTWICKLUNG: Vier Spiele, die die Zukunft von Ascaron bestimmen

Ein bisschen mehr Action – so ähnlich könnte das Motto für Ascaron anno 2003 klingen. Zwar sind mit **Port Royale 2** und **Anstoß 5** wieder zwei Wirtschaftssimulationen in Arbeit, doch mit **Sacred** und **Devastation** gehen die Ostwestfalen actionlastigere Wege.

ANSTOSS 5

Nach dem Debakel mit **Anstoß 4** will sich Ascaron mit der Entwicklung der Fußball-Wirtschaftssimulation **Anstoß 5** mehr Zeit für das Bugfixing lassen. Laut Projektleiter Eickmeyer sind die Voraussetzungen ideal, da man dieses Mal keine komplette Neuentwicklung bewältigen muss.



DEVASTATION

Der Ego-Shooter **Devastation** wird nicht von Ascaron, sondern von der amerikanischen Softwareschmiede Digitalo entwickelt. Ascaron übernimmt als Publisher für Deutschland, Österreich und die Schweiz den Vertrieb; ähnliche Kooperationen sollen demnächst folgen.



PORT ROYALE 2

Die Entwicklung von **Port Royale 2** (Screenshot: **Port Royale**) steckt derzeit noch in der Konzeptionsphase. Wie Daniel Dumont uns erzählte, steht das Spieldesign derzeit noch nicht zu 100 Prozent fest, an vielen Ideen wird noch gefeilt.



SACRED

Sacred ist ein Action-Rollenspiel im Stil von **Diablo 2**, auf das man bei Ascaron schon jetzt sehr stolz ist. Insgesamt sechs Charaktere warten auf Rollenspiel-Fans, darunter ausgefallene Figuren wie ein Seraphim oder eine Vampir-Lady.



ZAHLEN UND FAKTEN
Ascaron Entertainment GmbH

FIRMENSITZ: Gütersloh (Ostwestfalen)
BESTEHT SEIT: 1991
GESCHÄFTSFÜHRER: Holger Flöttmann
ANZAHL MITARBEITER: 70
UMSATZ 2002: 7 Mio. €
BISHER VERÖFFENTLICHTE SPIELE: Port Royale, Patrizier-Serie, Anstoß-Serie
GRÖSSTE ERFOLGE: Anstoß 3, Patrizier 2





Add-on-Geplänkel

Sunflowers-Geschäftsführer **Jürgen Reußwig im PC-Games-Interview** – über Anno 1503, das Add-on, den Multiplayer-Modus und künftige Pläne.

PC Games: Wie zufrieden seid ihr mit dem bisherigen Erfolg von **Anno 1503**?

Reußwig: „Mit **Anno 1503** sind wir natürlich super zufrieden. Es hat unsere Erwartungen mehr als erfüllt, wenn nicht übertroffen, denn wir haben Stand heute im deutschsprachigen Raum schon gut 450.000 Stück durchverkauft. Damit haben wir in puncto Verkaufsgeschwindigkeit alle Rekorde gebrochen. Wir haben diese Stückzahl in fünf Monaten verkauft und damit das schnellstverkaufte Spiel aller Zeiten."

PC Games: Was habt ihr euch für 2003 vorgenommen?

Reußwig: „Unser Ziel ist jetzt, **Anno 1503** zum bestverkauften Spiel aller Zeiten zu machen, also **Anno 1602** vom Thron zu stoßen. **Age of Empires 2** ist auf Platz 2 und mit **Anno 1503** sind wir heute schon auf Platz 3. Im Laufe des Jahres wollen wir beide überholen. Wenn wir bis Jahresende noch 250.000 verkaufen, haben wir das auf jeden Fall geschafft. Was man natürlich sehen muss, ist die Wirtschaftslage – viele Produkte sind im Weihnachtsgeschäft hinter den Erwartungen zurückgeblieben und wir haben es geschafft, nach fast sechs Monaten immer noch in den Top 10 zu sein, trotz der vielen starken Titel, die danach noch rausgekommen sind. Inzwischen wurde **Anno 1503** auch in zwölf Sprachen synchronisiert und wird in der ersten Aprilwoche dann weltweit simultan in 70 Ländern auf den Markt kommen. Unser großes Ziel ist ganz klar Amerika, und da haben wir mit **Anno 1602** natürlich ganz gut vorgelegt. **Anno 1602** ist dort das bestverkaufte deutschsprachige Spiel, über 250.000 Mal verkauft. Das heißt, wir haben mit **Anno 1602** dreimal mehr verkauft als mit allen vier **Siedler**-Teilen zusammen."

OBER-ANNOHOLIKER Sunflowers-Direktor Jürgen Reußwig hat bereits Anno 1602 federführend verantwortet.

PC Games: **Anno 1503** bricht einen Rekord nach dem anderen, während viele Hersteller über Raubkopien klagen. Wie passt das zusammen? Warum wird ein **Anno 1503** gekauft und nicht kopiert?

> „Unser Ziel ist es, Anno 1503 zum **bestverkauften Spiel aller Zeiten** zu machen."

Reußwig: „Ich denke ja, dass **Anno** auch kopiert wird, dass deutlich mehr als 450.000 Leute **Anno** spielen. Die Schätzungen variieren ja immer zwischen einem Drittel und 50 % Raubkopien. Ich persönlich denke, dass die Leute die wirklichen Toptitel gerne im Original haben wollen. Ich glaube, dass viel kopiert wird nach dem Motto ‚Den Titel schau ich mir erst mal an, aber ich bin nicht bereit, das Geld dafür auszugeben.' Doch die wirklichen Blockbuster, die möchte man dann doch im Original zu Hause haben. Das war für uns auch ein Anreiz zu sagen: Wir wollen ein sehr hochwertiges Produkt machen, eine sehr schöne Verpackung, die man sich auch gern ins Regal stellt, und ein ordentliches Handbuch. Wir haben versucht, den Leuten auch wirklich was in die Hand zu geben, bei dem sie sagen: Ja, das ist es auch wirklich wert."

PC Games: Was macht denn Max Design zurzeit?

Reußwig: „Die machen entgegen anderen Vorstellungen keinen Urlaub und arbeiten schon wieder sehr hart weiter. Für die Versionen in zwölf Sprachen muss natürlich auch Max Design noch das eine oder andere machen, gerade wenn man an die asiatischen Sprachen denkt, weil das auch technisch noch mal eine Umstellung erfordert. Dann haben wir in den letzten Wochen und Monaten auch viele neue Dinge herausgebracht für unsere Kunden, das heißt, wir haben verschiedene Patches gemacht, wir haben verschiedene Szenarien online gestellt und eine spielbare Demo veröffentlicht, die auch sehr wichtig war. Wir arbeiten natürlich am Multiplayer weiter, da sind schon sehr viele Arbeiten gemacht worden. Und natürlich arbeiten wir an der Konzeption für die nächsten Spiele."

PC Games: Sprich für das obligatorische Add-on?



NEUE SCHLÄUCHE Für den Anno 1503-Verkaufsstart im Ausland hat Sunflowers eigens das Packungsmotiv geändert.

Reußwig: „Gut, wir machen uns natürlich auch Gedanken über den **Anno**-Nachfolger. Aber das ist noch viel zu früh, um da irgendwas dazu zu sagen."
PC Games: Gibt es schon einen Termin für das Add-on?
Reußwig: „Das Add-on kommt zu Weihnachten ..."
PC Games: So spät?
Reußwig: „Momentan stecken wir mitten in der Konzeption und Vorbereitung, werten Feedback aus, schauen uns die Foren an – wir haben ja allein über 45.000 angemeldete User – und wir werden einen Fragebogen online stellen, um die Wünsche für das Add-on abzufragen. Weihnachten deshalb, weil wir nicht schnell innerhalb von zwei Wochen etwas ‚rausrushen' wollen."
PC Games: Wenn du im Oktober gewusst hättest, was auf euch zukommt: Was hättest du anders gemacht?
Reußwig: „Wir hatten zwei zentrale Punkte. Das eine

> „Es gibt bei uns ganz klar das Bewusstsein: **Multiplayer, das haben wir noch abzuliefern."**

war der Schwierigkeitsgrad. Viele Kunden wollten das Spiel noch einfacher, was wir jetzt auch gemacht haben. Der zweite Punkt waren Inkompatibilitäten oder Treiberprobleme – auch da hätten wir versucht, das gleich von vornherein auszuschalten. Wir hatten sehr viele Kunden, die erst mal gesagt haben: ‚Mist, das Ding läuft nicht bei mir, das Ding ist buggy'. Bei näherem Nachforschen haben wir dann festgestellt: Die haben zum Teil drei Jahre alte Grafikkartentreiber und zwei Jahre alte Soundkartentreiber. Da haben wir dann gesagt: Die müsst Ihr schon updaten, sonst funktioniert das nicht. All das muss man natürlich auch beziehen auf die große Stückzahl. Echte Probleme hatten unter 1 % der Kunden – das ist kein schlechter Wert. Wir haben in den ersten zwei Tagen 100.000 Stück verkauft und dann kommt's natürlich auch geballt."
PC Games: Sind weitere Patches zu erwarten?
Reußwig: „Der aktuelle Patch 1.04 ist vorerst der letzte Patch, weil damit alle technischen Probleme abgestellt sind und er das vereint, was wir vorher einzeln herausgebracht haben. Wir haben auch viel ausgewertetes Feedback umgesetzt, das leichte ‚Bürger'-Endlosspiel reingepackt, der Schwierigkeitsgrad wurde in den einfachen Szenarien weiter runtergesetzt und so weiter. Zu Ostern wird eine neue Charge in die Läden kommen, die den Patch bereits von vornherein enthält. Das heißt, wir stellen das Spiel nicht in den Laden und dann ist die Sache für uns erledigt, sondern wir sind sehr bemüht, sehr schnell und unbürokratisch zu reagieren, wenn es Probleme gibt. Was noch kommt, ist der Multiplayer-Modus in Verbindung mit der Optimierung der Figuren-Routine, also Figuren-Wegfindung und Figuren-Verhalten."
PC Games: Wann kommt denn der Multiplayer-Modus? Immerhin ist schon ein halbes Jahr vergangen ...
Reußwig: „Ich möchte erst einen Termin nennen, wenn wir uns absolut sicher sind. Wir waren in der Vergangenheit zu optimistisch, haben zu früh einen Termin rausgegeben und das hat dann natürlich viele Probleme bereitet, weil dann natürlich die Kunden enttäuscht waren. Es gibt bei uns ganz klar das Bewusstsein: Multiplayer, das haben wir noch abzuliefern. Wir haben technisch schon sehr viel gemacht, testen das auch schon seit geraumer Zeit und ich bin auch da sehr optimistisch, dass wir das kurzfristig fertig stellen können."
PC Games: Genauer, bitte. Reden wir von Tagen, Wochen, Monaten?
Reußwig: „Vor Ostern ist das allein vor dem Hintergrund des technischen Aufwands unrealistisch. Wenn es beim Testen irgendwann asynchron läuft, dann kann es sein, dass es nur eine Figur ist, die falsch übertragen wird, aber es kann auch etwas sein, was sehr tief in der Netzwerktechnik verborgen ist. Wie lange es dauert, das zu beheben, kann man nicht beziffern."
PC Games: Wird es weitere Gratis-Szenarios zum Download geben?
Reußwig: „Wir haben ja schon Sachen gemacht und in dem Stil soll's auch weitergehen. Unser Ziel ist es, den Kunden regelmäßig Plug-Ins oder Szenarios zur Verfügung zu stellen. Ein, zwei Dinge haben wir ohnehin in der Planung: Wir haben zwar jetzt erst mal was für die Einsteiger und für die ‚Siedler' gebracht, demnächst bringen wir was für alle, die was Knackiges wollen."
PC Games: Spielst du privat noch **Anno 1503** oder hast du nach vier Jahren Entwicklungszeit genug?
Reußwig: „Nein, ich spiel's tatsächlich noch ab und zu privat. Ich habe zwar im Januar eine Pause eingelegt, aber da hab ich gar nichts gespielt, also eher eine Pause vom Spielen an sich. Aber natürlich spiel ich **Anno** auch, wenn wir ein neues Szenario rausbringen, etwa das Metropol-Szenario. Das spiel ich total gerne, weil ich mich zu diesen Ich-bau-eine-große-Stadt-und-freu-mich-drüber-Spielern zähle. Es gibt also noch keinen Burnout."

PETRA MAUERÖDER

Fakten, Fakten, Fakten

Passend zum Interview hat PC Games über 1.000 **Anno**-Spieler nach ihrer Meinung zu **Anno 1503** befragt. Hier die wichtigsten Ergebnisse:

- 78 % der Teilnehmer haben vor **Anno 1503** bereits **Anno 1602** ausgiebig und gerne gespielt. Dies war auch der Hauptgrund für den Kauf. Für 46 % war außerdem die Vorliebe für Aufbau-Strategiespiele ausschlaggebend, 35 % haben aufgrund der Zeitschriften-Tests zugegriffen. 6 % wurde **Anno 1503** von Freunden und Bekannten empfohlen, 5 % bekamen es geschenkt.
- Nur 20 % aller Spieler haben die schwere Kampagne überhaupt durchgespielt, während 31 % ausschließlich den Endlosmodus nutzen. Die Hälfte hat die Kampagne begonnen, aber auf halber Strecke aufgegeben.
- Stolze 62 % warten auf den Mehrspieler-Patch, alle anderen haben kein Interesse (mehr).
- 22 % haben **Anno 1503** inzwischen deinstalliert, 24 % spielen **Anno 1503** nach wie vor mehrmals pro Woche.
- 80 % haben den Kauf nicht bereut.
- 16 % würden das Add-on in jedem Fall kaufen, zwei Drittel machen die Kaufentscheidung von Preis, Features oder Testergebnissen abhängig.
- 40 % hatten überhaupt keine Hardware-Probleme, 10 % CD-Lesefehler, 17 % Grafikfehler, 40 % wurden von Abstürzen geplagt.
- Die bislang veröffentlichten Patches (bis Version 1.04, auf DVD) haben bei 40 % alle technischen Probleme behoben.
- Nach Installation des aktuellsten Patches sagen 28 %: Der Schwierigkeitsgrad der Kampagne ist jetzt genau richtig. 30 % empfinden ihn immer noch als zu hoch. Auffallend: 36 % haben die Kampagne gar nicht mehr nach dem Patch ausprobiert.



Was den Anno-1503-Käufern am besten gefallen hat:

Endlosspiel	72 %
Grafik	57 %
Atmosphäre	56 %
Größere Inselwelten	50 %
Vielzahl der Gebäude	45 %

Was den Fans überhaupt nicht gefallen hat:

Fehlender Mehrspielermodus	49 %
Hoher Schwierigkeitsgrad	46 %
Streichung des Steuersystems	29 %
Zu wenige Statistiken	27 %
Hardware-Probleme	19 %



Die größten Wünsche für das Anno-1503-Add-on:

Insel-Editor	54 %
Verbesserte Schiffs-KI	49 %
Zusätzliche Gebäude	48 %
Verbesserte Soldaten-KI	44 %
Neue Waren	42 %

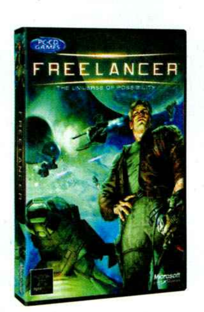


Auf welche möglichen Add-on-Neuheiten die Spieler am ehesten verzichten könnten:

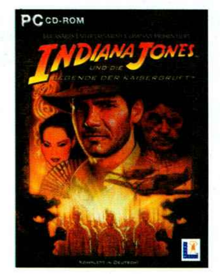
Mehr Eingeborenen-Völker	34 %
Zusätzliche Militäreinheiten	33 %
Neue Kampagne	23 %
Erweiterte Seekämpfe	22 %
Szenario-Editor	20 %

Angriff der Spitzen-Prämien

So viele Prämien gab's noch nie bei PC Games. Wer jetzt einen neuen Abonnenten wirbt, hat die Qual der Wahl **unter reihenweise genialen Prämien.**



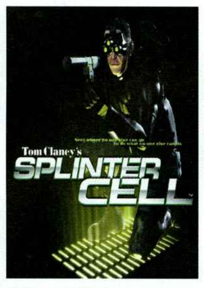
Freelancer
Nach einem Überfall auf Ihre Raumstation stranden Sie, all Ihres Hab und Guts beraubt, auf einem fernen Planeten. Was Sie dort im vierten Jahrtausend erwartet, ist das harte und abwechslungsreiche Leben eines Draufgängers, Söldners und Freibeuters mit heißen Weltraum-Kämpfen, gefährlichem Schwarzhandel und mysteriösen Alien-Artefakten. Erscheint voraussichtlich am 18.4.03.
Prämien-Nr.: 002232



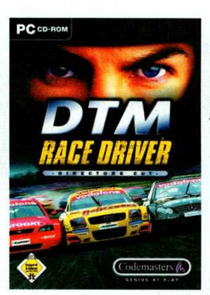
Indiana Jones – Die Legende der Kaisergruft
Wie jedes Abenteuer des Archäologen-Haudegens ist auch *Die Legende der Kaisergruft* eine weltumspannende Hatz nach einem sagenhaften, mystischen Artefakt: Das Herz des Drachen, ein magischer Gegenstand, den der erste Kaiser von China dazu benutzt haben soll, die Seelen seiner Untertanen zu kontrollieren. Erscheint voraussichtlich am 25.4.03.
Prämien-Nr.: 002271


Illustration

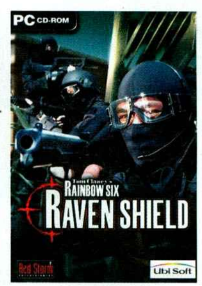
DX2 – Invisible War
Action-Rollenspiel der Extraklasse. Erscheint vorrausichtl. im Sommer 2003.
Prämien-Nr.: 002231



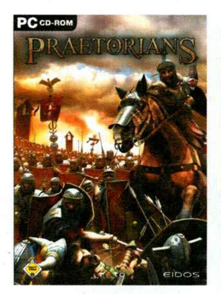
Splinter Cell
Taktisches High-Tech-Action-Adventure der Extra-Klasse. Knisternde Spannung!
Prämien-Nr.: 002089



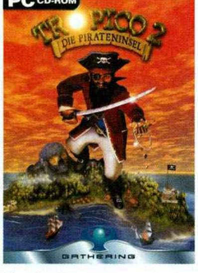
DTM Race Driver Directors Cut
Einzigartiges, filmartiges Renn-Abenteuer. Erscheint voraussichtlich am 4.4.03.
Prämien-Nr.: 002150



Tom Clancy´s Raven Shield
Taktik-Actionspiel der Extraklasse. Der dritte Teil der Rainbow Six-Serie.
Prämien-Nr.: 002154



Praetorians
Mit *Praetorians* schicken Sie die Commandos-Macher in episches Schlachtgetümmel im alten Rom.
Prämien-Nr.: 002146



Tropico 2
Der zweite Teil der Wirtschaftssimulation überrascht mit völlig neuem Gameplay. Erscheint voraussichtlich am 15.4.03.
Prämien-Nr. 002279



Logitech MX 500 Optical Mouse
Dank der ergonomischen Form und des Hochleistungsprozessors für Spieler hervorragend geeignet.
Prämien-Nr.: 002245



Fujitsu Siemens Memorybird 64 MB USB-Stick
Damit können Sie Daten immer bei sich führen und schnell auf andere PCs übertragen.
Prämien-Nr.: 002272

Yager

Nachdem die Xbox-Version von **Yager** endlich fertig gestellt ist, konzentriert sich das gleichnamige Berliner Entwicklungsstudio jetzt ganz auf die Umsetzung der PC-Fassung. Diese wird sich gegenüber der Konsolen-Variante vor allem durch eine höhere Auflösung unterscheiden. Technisch erwarten dürfen Sie hochauflösende Texturen, spiegelndes Wasser, reflektierende Metalloberflächen und extrem detaillierte Modelle – gerade größere Schiffe werden aus bis zu 30.000 Polygonen bestehen. Damit das alles flüssig läuft, brauchen Sie als Minimum eine Grafikkarte mit T&L-Einheit, wie Sie beispielsweise eine Geforce2 besitzt.

Entwickler	Yager Development
Anbieter	THQ
Termin	Erste Hälfte 2003

VORSCHAU

STRATEGIE



ACTION



SPORT



VIDEO AUF DVD

EXKLUSIV

Black & White 2

Vor-Ort-Termin bei Lionhead: Exklusiv für PC Games enthüllt Stardesigner Peter Molyneux seine Pläne und erklärt, wie er aus dem faszinierenden Genremix **mehr Spiel und weniger Spielerei** machen will.

EXKLUSIV AUF DVD



Im Video stellt Lionhead-Chef Peter Molyneux den PC-Games-Lesern persönlich **Black & White 2** und sein Team vor.

Wenn Peter Molyneux über **Black & White 2** spricht, dann klingt das beinahe genauso liebevoll, als würde er von seinem Sohn reden. „Ich bin wahnsinnig stolz auf das, was wir geleistet haben. Wir nehmen **Black & White** genau unter die Lupe, wirklich alles, von der Steuerung bis zur Grafik. Überall schauen wir, was wir besser machen können. Jede einzelne Programmzeile wird neu geschrieben. Das wird keine normale Fortsetzung. Das wird ein komplett neues Spiel." Komplett neu – das wohl nicht. Schließlich ist die Grundidee dieselbe. Als fast allmächtiger Gott führen Sie Ihr Volk von Kontinent zu Kontinent quasi ins gelobte Land. Beim Kampf gegen Ungläubige und andere Götter steht Ihnen eine Fantasiekreatur zur Seite, die Sie von klein an aufziehen und ausbilden, bis sie zum beinahe ebenso mächtigen Titanen herangewachsen ist.

Kein Fan von Fortsetzungen

„Ich mache nicht gerne Sequels. In der Tat ist das nach **Populous 2** die erste Fortsetzung, die ich selber mache", erzählt Molyneux. Deshalb liegt es ihm besonders am Herzen, dass **Black & White 2** nicht nur die Ziffer vom Vorgänger trennt. Erreichen wollen er und sein Team das im Wesentlichen, indem sie einen Schritt zurückgehen. Ja, richtig gehört. **Black & White 2** wird gewöhnlicher als Teil 1. Echtzeit-Strategie statt Riesen-Tamagotchi, Aufbauspiel statt Hand-Simulation. **Command & Conquer**-Fans sollen genauso zum Zug kommen wie **Sim City**-Liebhaber. Die einen werden Armeen in Echtzeit-Schlachten führen, die anderen ihre Dörfer hegen und pflegen und zu Städten heranwachsen sehen. „Das eine ist die schwarze, die böse Seite, das andere die weiße, gute", erklärt der Lionhead-Boss. „Die Spieler müssen sich für eine Partei entscheiden." Niemand kann gleichzeitig riesige Truppenverbände ausheben und seine Siedlung mit hohen Mauern schützen. Denn für beide Aufgaben wird Erz benötigt. Und Erz gibt es im Gegensatz zu den beiden

Bilder-Schummelei

Die Screenshots auf diesen Seiten sind mit Vorsicht zu genießen, denn keiner zeigt wirklich **Black & White 2**. Warum? Weil das Programm als solches noch nicht existiert. Ein Teil des Lionhead-Teams arbeitet an der neuen Grafik-Engine, ein anderer setzt das Spielkonzept um, allerdings noch mit der alten Grafik-Technologie. Die bisherigen Bilder sind zusammengebastelt, weil vieles, darunter das neue Terrain, noch unfertig ist. In etwa zwei Monaten wollen die Programmierer die beiden Spielteile zusammenführen. Die neue Version wird dann noch einmal besser aussehen, als das die aktuellen Bildschirmfotos versprechen.



FREIFLUG Die Titanen können ganze Schlachten allein entscheiden, führen aber auch verbündete Armeen ins Gefecht.

GRÖSSENVERGLEICH Auch in Black & White 2 beginnt Ihr Schoßtier sein Dasein als Junges. Im Spielverlauf werden die Kreaturen aber noch größer als früher.



KUSCHELIG Das Fell der Pets sieht in Bewegung noch eindrucksvoller aus als auf den Bildschirmfotos. Sehen Sie das exklusive Video auf Heft-DVD.

alten Rohstoffen Holz und Getreide nur begrenzt auf den Inseln. Entweder die Armee wächst oder die Stadt, denn Soldaten stehen nicht mehr gleichzeitig als Handwerker zur Verfügung. „Ich bin jemand, der gerne erobert, deshalb investiere ich fast alle Ressourcen in die Streitkräfte und verwende nur einen kleinen Teil für Verteidigungsanlagen. Gerade so viel, dass mein Dorf nicht gleich überrannt wird, wenn ich anderswo eine Schlacht schlage", sagt Molyneux.

Eindruck schinden und erobern

War es im Vorgänger noch ungleich schwerer, böse zu sein als gut, sollen nun beide Fraktionen die gleichen Chancen haben. Prinzipiell gibt es zwei Wege, die zehn Missionen siegreich zu beenden. Der erste ist offensichtlich: Bilden Sie so viele Kämpfer wie möglich aus und unterjochen Sie die gegnerischen Völker. Der zweite erfordert etwas mehr Kreativität. Wenn Sie es schaffen, Ihre Stadt zur schönsten und größten auf der Insel zu machen, laufen die anderen Stämme irgendwann ganz von selbst zu Ihnen über. „Wer nicht in den Krieg ziehen will, muss das auch nicht", gelobt Peter. Sobald rund zwei Drittel der Menschen vor Ihnen niederknien, haben Sie es geschafft. Weiterspielen lohnt sich aber, denn laut Peter Molyneux dürfen Sie erstens so viele Anhänger, wie Sie möchten, in den nächsten Level übernehmen. Und je mehr Ihnen folgen, desto bessere Chancen haben Sie natürlich. Zweitens bauen die Daheimgebliebenen nach wie vor Getreide an und fällen Holz, auf das Sie zurückgreifen dürfen, wenn in der neuen Heimat mal



PETER MOLYNEUX, Lionhead-Chef.

Interview mit Peter Molyneux

Was lief falsch bei **Black & White**, wie wird das im Nachfolger vermieden und: Kommt er wirklich pünktlich? Der Stardesigner und Lionhead-Gründer stand PC Games Rede und Antwort.

PC Games: Peter, eines der Probleme bei **Black & White** war, dass viele ursprünglich angekündigte Features nicht den Weg ins finale Spiel gefunden haben. Wie wollt ihr das beim zweiten Teil verhindern?

Peter Molyneux: „Ganz einfach: Fast alles, was ich dir jetzt zeige und wovon ich dir erzähle, ist schon eingebaut. Ich werde diesmal nichts ankündigen, bis es wirklich im Spiel ist. Das bedeutet nicht, dass nicht manche Dinge am Ende vielleicht doch entfallen könnten, weil sie nicht so gut werden, wie wir uns das vorstellen. Aber es wird definitiv nicht so laufen wie beim Vorgänger, wo im Lauf der Zeit regelrechte Mythen entstanden sind."

PC Games: Aber auch diesmal schürt ihr hohe Erwartungen ...

Peter Molyneux: „Ich liebe **Black & White** und ich möchte die Serie fortführen, einen dritten, vierten, fünften Teil machen, jeder besser, größer und schöner als der vorherige. Das geht natürlich nur, wenn es den Leuten gefällt. Das heißt, wenn wir mit **Black & White 2** die Erwartungen nicht erfüllen, wird es keine weiteren Fortsetzungen mehr geben. Auch deshalb arbeiten wir eng mit den Fansites im Internet zusammen. Wir wollen wissen, was die Leute da draußen von unserem Spiel halten."

PC Games: Derzeit existiert **Black & White 2** aber doch noch gar nicht. Es gibt zwar die neue Grafik-Technologie, aber das neue Spielsystem funktioniert noch mit der alten Engine. Könnt ihr den Termin Ende dieses Jahres halten?

Peter Molyneux: „Wir planen, aus den zwei Teilen spätestens bis zur E3-Messe im Mai ein funktionierendes Spiel zu machen. Ab diesem Zeitpunkt wollen wir vor allem die vorhandenen Features ausarbeiten und verbessern und die Szenarien gestalten. Ja, ich bin zuversichtlich, dass sich **Black & White 2** nicht verspäten wird. Es ist alles viel besser organisiert als früher."

PC Games: Bei Lionhead entstehen neben **Black & White 2** ja auch noch die Wirtschaftssimulation **The Movies** und das Xbox-Rollenspiel **Fable**. Welches der Projekte leitest du persönlich?

Peter Molyneux: „Alle drei. Das heißt, ich arbeite für jeweils zwei Monate an einem Spiel, bevor ich zum nächsten wechsle. Die Hauptarbeit machen natürlich die jeweiligen Studioleiter. Bei **Black & White 2** ist das Jonty Barnes." (Anm. d. Red: Jonty Barnes hat unter anderem bereits an **Magic Carpet** und **Dungeon Keeper** mitgewirkt.)

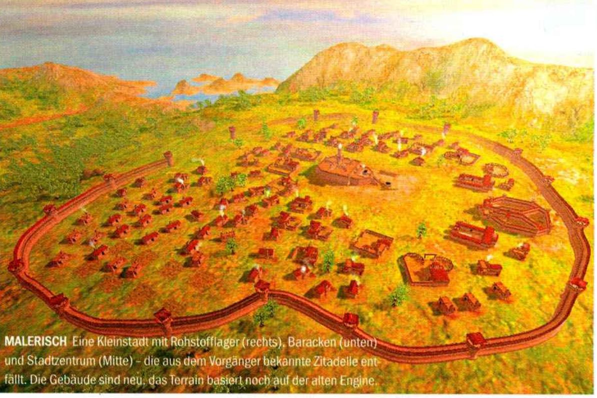
die Ressourcen knapp werden. „Die alten Inseln kann man jederzeit besuchen und schauen, wie sich die Bewohner inzwischen entwickelt haben", verspricht der Chefdesigner. Neben der Hauptaufgabe, die Inseln zu erobern, wird es wieder eine Reihe von Mini-Quests geben. Noch existieren dazu nur wenige Ideen (eine davon ist, die aus dem Vorgänger bekannten singenden Seeleute zum Schweigen zu bringen), fest steht aber, dass auch die Nebenaufträge eine böse und eine gute Lösung haben werden, auch wenn es unterschiedliche Belohnungen gibt. Neben Geld, mit dem man beispielsweise Süßigkeiten für seinen Liebling kaufen kann, bekommen Sie hin und wieder Blaupausen geschenkt. Solche Pläne schalten etwa neue Gebäude frei oder bringen Ihrer Kreatur neue Kunststückchen bei (mehr dazu im Extrakasten).

Meere, rot wie Blut

Schon für **Black & White 1** war angekündigt, dass sich Landschaft und Titan je nach Spielweise verändern sollten. Böse Weltenlenker sollten über finstere Ländereien herrschen, die Kreaturen sich in Monster verwandeln. Davon zu sehen war allerdings wenig. Im zweiten Teil wird der Unterschied zwischen gütigen Schöpfern und Rachegöttern sehr viel deutlicher, sagt Molyneux.



AMOKLAUF Ihre Siedlungen können Sie nur dann vor gegnerischen Kreaturen schützen, wenn Sie möglichst hohe Wälle errichten.



MALERISCH Eine Kleinstadt mit Rohstofflager (rechts), Baracken (unten) und Stadtzentrum (Mitte) – die aus dem Vorgänger bekannte Zitadelle entfällt. Die Gebäude sind neu, das Terrain basiert noch auf der alten Engine.

Feuer und Schwefel: Die Wunder

„Irgendwie hat man sich in **Black & White** nicht wie ein Gott gefühlt, sondern wie ‚die Hand, die vom Himmel kam", scherzt Peter Molyneux. Damit das im zweiten Part anders wird, wollen er und seine Jünger die Götter noch mächtiger machen.

Schon Teil 1 hatte eine rudimentäre Physik-Engine, die etwa Felsen Abhänge herunterkullern ließ. In **Black & White 2** sollen auch die Zaubersprüche realistisch mit der Spielwelt interagieren. So wird aus dem Standard-Wunder Feuerball eine Kugel aus flüssigem Feuer, die Sie zum Beispiel mit der Götterhand quasi auspressen können. So erschweren Sie etwa anrückenden Gegnern mit Lavagräben den Vormarsch oder setzen Wälder in Brand. Komplett neu sind die so genannten epischen Wunder. Insgesamt sechs davon soll es geben, bekannt sind bislang allerdings nur drei: Erdbeben, Vulkan und Gewitter. Episch deshalb, weil sie laut Peter Molyneux die Landschaft komplett verändern – die neue Terrain-Engine macht's möglich. „Ein Erbeben wird das Gelände in Stücke reißen, Bäume, Felsen und Menschen verschlingen. Vulkane spucken Feuer, Qualm und Gestein, Lava verbrennt alles in ihrer Bahn. Bei einem göttlichen Gewitter ziehen finstere Wolken auf, Blitze zucken auf die Erde, zünden die Häuser an, Winde wirbeln die Menschen durcheinander." Wie das später aussehen könnte, davon gibt unser exklusives Video auf der Heft-DVD einen ersten Eindruck. Molyneux verspricht „die spektakulärsten Effekte, die es je in einem Computerspiel zu sehen gab." Eine eigene Abteilung kümmert sich ausschließlich um die Götterkräfte. Während Sie die gewöhnlichen Zaubersprüche auch Ihrer Kreatur eintrichtern können, bleiben die epischen Wunder allein Ihnen vorbehalten. Da sie sehr viel Mana verbrauchen, werden Sie sie auch nicht oft anwenden können. Die Formeln werden übrigens genau wie im Vorgänger mit der Maus auf den Bildschirm gemalt.



Vom **Südpol** zum Nordpol

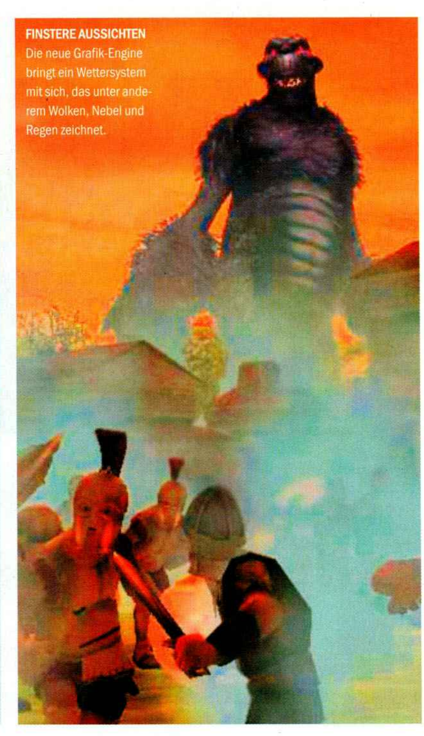
Zehn Inseln müssen Sie erobern, bevor die **Black & White**-Welt Ihnen zu Füßen liegt. Wir stellen Ihnen die bislang bekannten Bewohner der Eilande vor.

1 Azteken und Japaner

2 Wikinger

3 Afrikaner, Griechen und Ägypter

4 Mögliche Multiplayer-Inseln

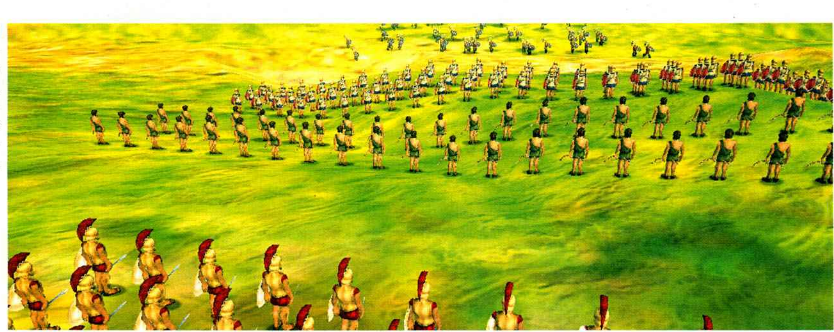


FINSTERE AUSSICHTEN
Die neue Grafik-Engine bringt ein Wettersystem mit sich, das unter anderem Wolken, Nebel und Regen zeichnet.

„Wenn ein böser Gott einen Baum berührt, wird der verdorren, das Land von Unkraut und Schlingpflanzen überzogen, die Flüsse rot wie Blut werden. Aus bösen Kreaturen werden nach und nach Ungeheuer." Die Reiche gnädiger Herrscher sollen erblühen, Bienen und Vögel die Wälder mit Leben erfüllen, ihre Schützlinge zu knuffigen Schoßtieren werden (siehe Kasten). Die Untertanen der hellen Seite schmücken ihre Häuser, errichten Statuen zu Ehren ihrer Beschützer, verschönern die Städte mit Parks und Alleen und singen abends fröhlich in den Tavernen. Sie entwickeln sich weiter, tragen schönere Gewänder oder schimmernde Rüstungen. Auf der Gegenseite künden dunkle Wolken und Blitze vom Herannahen der Armeen. Auch die Musik soll sich je nach Spielweise verändern. Damit Sie nicht ungewollt zum Tyrann werden, entwickeln Molyneux und sein Team eine Anzeige, die Sie ständig darüber auf dem Laufenden hält, ob das, was Sie gerade tun, positiv oder negativ ist.

Im Grafik-Paradies

Egal für welchen Weg Sie sich entscheiden, Ihr Reich wird wahrlich prachtvoll sein. Lionhead bastelt an einer völlig neuen Grafik-Engine, die, wie



SCHLACHTREIHEN
Statt einzelne Einheiten kommandieren Sie Truppenverbände, ähnlich wie in Praetorians. Erst im Gefecht lösen sich die geordneten Reihen.

Mauern malen: Die Bedienung

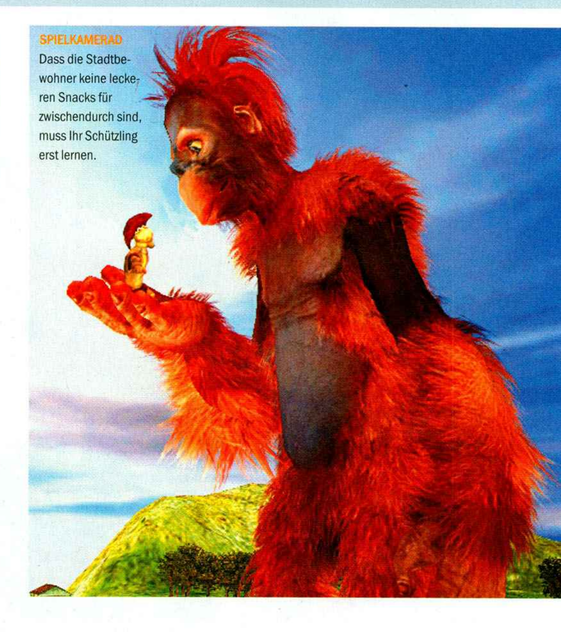
Auf einfache Bedienung legt man bei Lionhead besonders viel Wert, denn einige Spieler kamen mit der Götterhand im ersten Teil laut Peter Molyneux nicht zurecht. Unter anderem soll nun ein Tutorial das nach wie vor eigenwillige Interface erläutern.



„Bei allen Echtzeit-Strategiespielen, die ich kenne, in denen man Mauern bauen kann, ist das nicht sehr komfortabel gelöst", stellt Peter bei der Vorführung fest. „Bei **Black & White 2** malt man die Wälle." Auf dem Bildschirm zieht Molyneux einen – mehr oder weniger runden – Kreis um seine Siedlung und schon wächst eine Stadtmauer mit Aussichtstürmen aus dem Boden. Um beispielsweise eine Armee aufzustellen, nehmen Sie eine Flagge von der Baracke auf und rammen sie irgendwo in den Boden – die mit dem Schwert für Nahkämpfer, die mit Pfeil und Bogen für Schützen. Schon bewaffnen sich Ihre Dorfbewohner und sammeln sich um den Punkt. Sobald der Trupp komplett ist, schicken Sie ihn übers Schlachtfeld, indem Sie mit der Götterhand die Standarte aufnehmen und sie an den Zielort setzen, ähnlich wie man schon im ersten Teil die Kreatur an der Leine führte. Statt einzelner Einheiten kommandieren Sie Verbände, genau wie in **Praetorians**. Das so genannte Thread-System kann noch mehr. Setzen Sie die Fahne beispielsweise auf eine verbündete Abteilung, bleiben die Männer zusammen. Pflanzen Sie das Ding auf eine Stadtmauer, erklimmen Ihre Kämpfer die Wälle und verteidigen das Dorf. „Man kann die Gruppen mit jedem beliebigen Objekt im Spiel verknüpfen, sie beispielsweise an die Kreatur hängen, damit sie ihr ins Gefecht folgen, oder auch an einen Stein." Wozu das? „Ganz einfach: Wenn ich den Stein nun durch die Mauer ins gegnerische Dorf schmettere, stürmen die Truppen hinterher!" Nicht so spektakulär, aber mindestens ebenso sinnvoll sind die Detailverbesserungen an der Steuerung. Unter anderem greift die Hand nun mehrere gleiche Gegenstände, wenn man die Maustaste gedrückt hält. So können Sie einfach einen halben Wald „aufsaugen". Mit einem Tastendruck lässt sich das Ganze noch verfeinern, etwa um nur Männer oder nur Frauen aufzusammeln.

Die wichtigsten Fakten

	Black & White 1	Black & White 2
Inseln	5 (plus Mini-Quests)	10 (plus Mini-Quests)
Pets	12 (plus 9 Add-ons)	5
Völker	8	6+ (mit je drei Entwicklungsstufen)
Zauber	14	Wahrscheinlich 14 plus 6 epische
Multiplayer-Modus	Ja	Wird nachgereicht



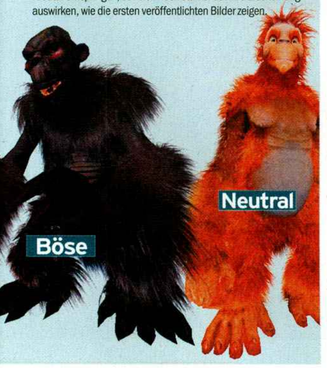
SPIELKAMERAD Dass die Stadtbewohner keine leckeren Snacks für zwischendurch sind, muss Ihr Schützling erst lernen.

erste Demos zeigen, die alte in jedem Punkt reichlich blass aussehen lässt. Das beginnt bei den Kreaturen, die ein realistisches Fell bekommen, das im Spielverlauf wächst. Bei Regen klebt der nasse Pelz am Körper, im Kampf werden die Haare versengt. Dank künstlicher Gesichtsmuskeln sehen Sie Ihrem Schoßtier künftig genau an, ob er mit sich und der Welt zufrieden ist. Es geht weiter beim Terrain, das nun dank plastischer Texturen viel echter wirkt und außerdem in Echtzeit verändert werden kann. Die Gebäude sind wesentlich detaillierter und in mehreren Entwicklungsstufen vorhanden. Die Grafiker entwerfen nicht nur Hütten und Wohnhäuser, sondern auch Schulen, Windmühlen, Gasthäuser und andere Bauwerke, die eine Stadt erst zur Stadt machen. Über den Himmel ziehen volumetrische Wolken in allen Farben und Formen. Wasser schlägt echte Wellen, die sich bei Sturm zu hohen Brechern auftürmen und bei Windstille sanft an den Strand schwappen. Am eindrucksvollsten sind vielleicht die Inselbewohner. Nicht nur dass es verschiedene Stämme wie Wikinger oder Griechen mit typischer Landestracht geben soll, vor allem ist auch ihre Zahl gewachsen. Peter ver-

Gorillas im Nebel: Die Kreatur

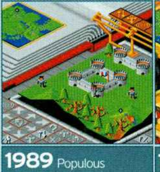
Zwar treten die Kreaturen im Vergleich zum Vorgänger etwas in den Hintergrund. Sie gehören aber noch immer zu den Dingen, die **Black & White** so einzigartig machen. Entsprechend hart arbeiten die Programmierer an Verbesserungen.

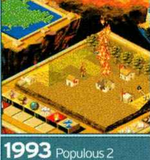
Noch ist nicht endgültig entschieden, welche Kreaturen ihren Weg in **Black & White 2** finden werden. Dass sich unter den insgesamt fünf geplanten Tieren Affe, Löwe und Kampfkuh tummeln, ist aber so gut wie sicher. Über die verbleibenden zwei sollen Umfragen auf Fansites entscheiden. Währenddessen bringen KI-Programmierer bei Lionhead den virtuellen Schoßtieren weitere Kunststückchen bei, etwa Armeen zu kommandieren. Auch wollen sie den Haustierbesitzern die Ausbildung ihrer Schützlinge erleichtern. Künftig können Sie genau wählen, wofür Sie Ihren Affen oder Löwen bestrafen oder belohnen wollen. Das verhindert beispielsweise, dass Klein-Leo denkt, das Dorf sei für ihn tabu, wo Sie ihm doch nur verklickern wollten, dass er seine Häufchen gefälligst woanders zu hinterlassen hat. Die Erziehungsmethoden sind ebenfalls ausgefeilter; Sie belohnen Ihre Kreatur nicht nur durch Streicheleinheiten, sondern auch mit kleinen Geschenken wie Süßigkeiten. War sie böse, stehen grausamen Herrschern eine Reihe von Folterwerkzeugen zur Verfügung. Neben der bekannten Ausbildung mit Zuckerbrot und Peitsche lernt Ihr Haustier auch aus Büchern. Für erledigte Aufgaben gibt es Pläne, die beispielsweise neue Gebäude freischalten, aber auch komplizierte Kunststücke enthalten, etwa einen Zangenangriff. Denn natürlich dient die ganze Mühe hauptsächlich einem Zweck: Ihre Kreatur zur klügsten, besten und stärksten zu machen. Ernennen Sie sie zum General, führt sie Truppen in die Schlacht, reißt Stadtmauern nieder oder beschützt die Dorfbewohner. In Zweikämpfen mit gegnerischen Pets dirigieren Sie Ihren Liebling künftig nicht mehr direkt, er muss sich selbst so gut er kann mit Tritten, Schlägen und Zaubersprüchen verteidigen. Wie Sie mit Ihrer Kreatur umspringen, soll sich noch stärker auf ihre Erscheinung auswirken, wie die ersten veröffentlichten Bilder zeigen.


Neutral
Böse

Molyneux, der Göttervater

Den Grundstein für seinen Erfolg legte Peter Molyneux 1989 mit **Populous**, dem ersten „God Game" überhaupt. Nach der obligatorischen Fortsetzung vier Jahre später nahm der Stardesigner allerdings eine lange Auszeit von der Schöpfung (mit **Populous 3** hatte Molyneux nichts mehr zu tun) – bis 2001 endlich **Black & White** erschien, das die alte Idee neu aufgriff und der bekannten Mischung Tamagotchi-Elemente in Form der Kreatur hinzufügte.


1989 Populous


1993 Populous 2


2001 Black & White


2003 Black & White 2


MUTIG, MUTIG Soldaten können den Titanen nur in Massen gefährlich werden.

spricht epische Schlachten mit tausenden von Einheiten. „Wenn tausende Bogenschützen ihre Pfeile abfeuern, schwirren zehntausende Pfeile durch die Luft – jeder einzelne dreidimensional modelliert und physikalisch korrekt." Kaum zu glauben und doch wahr, wovon wir uns persönlich überzeugen konnten. Die Schönheit hat allerdings ihren Preis: Obwohl die Hardware-Anforderungen noch lange nicht fest stehen, werden sie vermutlich vergleichsweise höher liegen als damals bei **Black & White 1**.

Mehrspieler kostet Mehrzeit

Alles eitel Sonnenschein also? Nicht ganz. Für Multiplayer-Fans hat Molyneux schlechte Nachrichten. „Wir konzentrieren uns diesmal ganz auf den Solofeldzug. Der Mehrspielermodus wird mindestens noch einmal drei Monate Entwicklungszeit verschlingen. Damit fangen wir erst an, wenn alles andere fertig ist. Vermutlich machen wir ein Add-on draus, aber das ist noch nicht entschieden." Konkrete Pläne hat Molyneux zum Multiplayer-Spiel noch nicht, verspricht aber ein ausgereifteres Konzept als früher. Interessant dürfte vor allem werden, ob defensive Spieler, die sich allein auf den Aufbau ihrer Siedlung konzentrieren, eine Chance gegen Kriegstreiber haben, die umliegende Dörfer einfach erobern. Wir sind gespannt …

ERSTEINDRUCK

*Große Töne ist man vom Lionhead-Gründer ja inzwischen gewohnt. Und aus Erfahrung weiß man: Nicht jedes Versprechen wird eingelöst. Bei **Black & White 2** soll das anders werden. Wenn das wirklich stimmt, erwartet die Fangemeinde ein absolutes Hammerspiel.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler	Lionhead
Anbieter	Electronic Arts
Termin	Ende 2003



* Berechnungsgrundlage: 1 durchschnittliche Mail = 25 KB, 1 durchschnittliche WWW-Seite = 100 KB, Fast Internet over ISDN mit bis zu 240 KBit/s. Beispielrechnung unter www.avm.de/smarte-surfer

Spellforce: The Order of Dawn



Spellforce ist eine **mutige Synthese aus Echtzeit- und Aufbaustrategie**, konsequenter als Warcraft 3 und eines der interessantesten Spiele des Jahres.

Schon Meister Yoda wusste: Macht ist verführerisch. Die Bewohner des Landes Nortander bekamen dies am eigenen Leib zu spüren, als 13 mächtige Zauberer die mittelerd'sche Idylle in einem brutalen Kräftemessen jäh zerstörten. Ungeahnte Kräfte wurden freigesetzt und die Finsternis brach über das ehemalige Märchenreich herein. Zwar liegt all dies mittlerweile mehrere Jahre zurück und der Frieden ist weitestgehend wiederhergestellt, doch die früheren Kontinente gibt es nicht mehr – lediglich 32 über magische Portale verbundene Eilande treiben noch auf den Weltmeeren umher. Und während sich die Bewohner des Landes an ihr neues Leben gewöhnt haben, ziehen am Himmel bereits die ersten dunklen Wolken auf, denn das Böse ist zurückgekehrt, um zu vollenden, was begonnen wurde. Alle Hoffnungen ruhen jetzt auf einer alten Prophezeiung, die von einem Helden erzählt, der die Zukunft bestimmen wird ...

Extended Real-Time-Strategy

Siedler-Erfinder Volker Wertich hätte sich für sein neues Projekt kaum ehrgeizigere Ziele stecken können. Siedlungsbau in klassischer **Siedler**-Manier und Kämpfe mit großen Armeen im Stile der **Warcraft**-Reihe; dazu rollenspieltypische Elemente wie mehrköpfige Heldengruppen und Charaktermanagement, verpackt in eine epische Fantasy-Story, für die auch Tolkien seinen Namen hergegeben hätte. Fertig ist das „Extended RTS-Game". Und obwohl laut Volker Wertich das Kernelement von **Spellforce** klar die in Echtzeit geführten Kämpfe sind, beginnt der Genre-Mix wie einschlägige Rollenspiele: mit der Charaktererschaffung. Sie wählen Geschlecht und Aussehen Ihres so genannten Avatars, verteilen Erfahrungspunkte auf Fähigkeiten wie Ausdauer, Intelligenz oder Geschicklichkeit und entscheiden sich für eine von sechs grundsätzlichen Spezialisierungen: Weiße Magie, Elementarmagie, Mentalmagie, schwarze Magie, leichte und schwere Kriegskunst. Jede dieser Spezialisierungen besteht wiederum aus verschiedenen Unterkategorien. So können Sie einen Schwarzmagier beispielsweise in den Bereichen der Todesmagie und der Nekromantie ausbilden, während Ihnen bei der weißen Magie Lebens- und Segnungszauber zur Verfügung stehen. Sie müssen allerdings keine Angst haben, sich mit den Entscheidungen während der Charaktererschaffung später in eine Sackgasse zu ma-

növrieren, wenn Sie etwa feststellen sollten, dass Ihnen die Nekromantie doch nicht liegt. Bei jedem Levelaufstieg Ihres Avatars können Sie entweder eine bereits erlernte Spezialisierung weiter ausbauen oder zusätzlich eine neue erlernen. Zwischen einem in allen Magiearten geschulten Sprücheklopfer und einem grobschlächtigen Barbaren sind alle Kombinationen denkbar.

Der Vielvölkerstaat

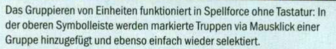
In einer typischen **Spellforce**-Mission landet Ihr Held auf einem Eiland und muss sich zunächst zu einem Monument durchschlagen. Je nachdem, welcher der sechs verfügbaren Aufbaurassen das Monument gewidmet ist, zaubern Sie Menschen, Zwerge, Elfen, Orks, Dunkelelfen oder Trolle herbei und beginnen mit dem Bau einer Siedlung. Auf vielen Karten stehen Monumente verschiedener Rassen, so dass Sie die Qual der Wahl haben, mit welchem Volk Sie siedeln möchten. Es steht Ihnen jedoch auch frei, mit allen verfügbaren Rassen gleichzeitig aufzubauen. Dabei sollten Sie allerdings stets im Hinterkopf behalten, dass sich Elfen beispielsweise nicht mit Orks vertragen und die Streithähne deshalb nicht unmittelbar nebeneinander ansiedeln.

Insgesamt gibt es in **Spellforce** sieben Rohstoffe: Holz, Eisen, Stein, Nahrungsmittel und die magischen Materialien Mithril, Aria und Lenya. Allerdings lassen sich nicht alle Ressourcen mit allen Rassen abbauen. So bequemen sich die zarten Elfen beispielsweise nicht dazu, in schweißtreibender Arbeit Eisen zu produzieren. In diese Bresche springen dann zum Beispiel die Menschen. Umständlich handeln müssen Sie allerdings nicht, wenn Sie den Elfen in diesem Fall das Eisen zur Verfügung stellen wollen – alle Völker, mit denen Sie zeitgleich aufbauen, schöpfen aus dem gleichen Rohstoff-Pool. Sind die ersten Bäume gefällt, können Sie mit dem Siedlungsbau beginnen. Farmen produzieren Nahrung, Holzfäller erhöhen den Ertrag

Mix it, baby!

Spellforce vereint die unterschiedlichsten Spielelemente zu einem „Extended RTS-Game".

Echtzeit-Strategiespiel

Das Gruppieren von Einheiten funktioniert in Spellforce ohne Tastatur: In der oberen Symbolleiste werden markierte Truppen via Mausklick einer Gruppe hinzugefügt und ebenso einfach wieder selektiert.



Neben kleinen Scharmützeln stehen in Spellforce auch große Schlachten auf der Tagesordnung. Die KI nimmt Ihnen dabei einen Teil der Arbeit ab, indem Heiler Ihren Job automatisch verrichten.

Rollenspiel




Wenn Sie während ausgedehnten Erkundungstouren aus der Iso- in die 3rd person-Perspektive umschalten, kommt bei Spellforce waschechtes Gothic 2-Feeling auf. Gesteuert wird hier über die Tastatur.



Inventar, Charakterwerte, Zaubersprüche und eine Übersicht über die einzelnen Mitglieder Ihrer Party - der Rollenspielanteil in Spellforce ist von kaum von reinrassigen Genre-Vertretern zu unterscheiden.

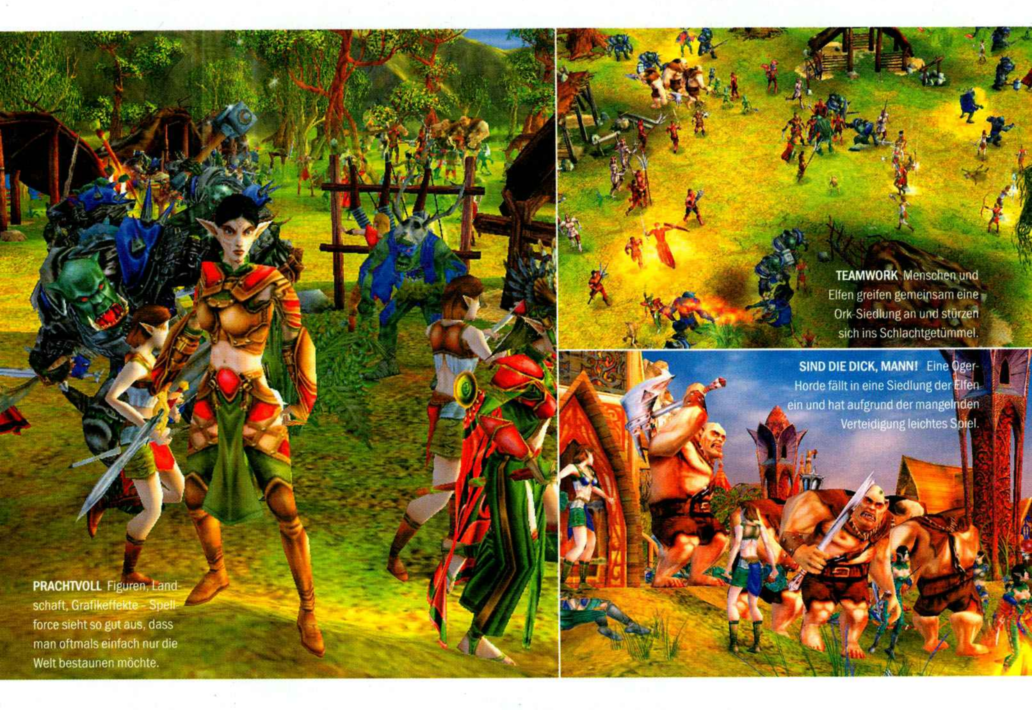
Aufbau-Strategiespiel



Ein Monument der Elfen dient als Mittelpunkt für unsere kleine Siedlung. Am oberen Bildschirmrand sehen Sie jederzeit die Lagerbestände der sieben verschiedenen Rohstoffe sowie den Tag- und Nachtzyklus.



Über ein Dutzend Arbeiter der Menschen sorgen hier mit Axt und Meißel dafür, dass die Siedlung weiter wächst und wir genügend Material haben, um bald eine schlagkräftige Armee auf die Beine zu stellen.



PRACHTVOLL Figuren, Landschaft, Grafikeffekte – Spellforce sieht so gut aus, dass man oftmals einfach nur die Welt bestaunen möchte.

TEAMWORK Menschen und Elfen greifen gemeinsam eine Ork-Siedlung an und stürzen sich ins Schlachtgetümmel.

SIND DIE DICK, MANN! Eine Oger-Horde fällt in eine Siedlung der Elfen ein und hat aufgrund der mangelnden Verteidigung leichtes Spiel.

Ihrer waldrodenden Belegschaft, der durch Sägemühlen noch weiter gesteigert werden kann. Obwohl die Wirtschaftskreisläufe bei weitem nicht so komplex sind wie in gängigen Aufbau-Strategiespielen, erinnert **Spellforce** dennoch unweigerlich an Titel wie **Die Siedler**. Darüber hinaus kündigte Volker Wertich für alle Rassen Spezialgebäude an, die vor allem den Charakter der jeweiligen Gruppierungen unterstreichen und das Geschehen für den Spieler somit noch glaubwürdiger machen sollen.

Bleib nicht allein

Die Armeen, die Sie in Ihren Siedlungen ausbilden, sind nicht die einzige Unterstützung, auf die Ihr Avatar zählen kann. An Heldenmonumenten können Sie bis zu fünf Gefährten herbeirufen, die fortan mit Ihnen durch die Lande ziehen. Ihre Party durchstreift die grünen Wälder auf der Suche nach Schatztruhen, kehrt in Städten ein und führt Multiple-Choice-Gespräche mit NPCs. So erfahren Sie nicht nur, wie die Geschichte weitergeht, sondern erhalten auch Aufträge für die jeweilige Mission. Zusätzlich zu den Hauptaufgaben können Sie oftmals Nebenquests absolvieren, für die Sie mit stärkeren Ausrüstungsgegenständen oder so manchem magischen Gimmick belohnt werden. Bei Phenomic wird allerdings darauf geachtet, den Rollenspielanteil von **Spellforce** nicht ausufern zu lassen. So beschränken sich die – übrigens komplett vertonten – Gespräche auf das Nötigste und sollen den Spieler nicht mit langen Textwüsten langweilen.

Auch während der Echtzeitkämpfe wollen es Volker Wertich und sein Team dem Spieler so einfach wie möglich machen und entwickelten dafür unter anderem das so genannte Click-'n'-Fight-System. Im Gegensatz zu bekannten Strategiespielen wählen Sie in **Spellforce** zuerst den Gegner aus, den Sie angreifen wollen, und bekommen dann anhand von Icons die möglichen Angriffe angezeigt, die einzelne Charaktere Ihrer Party auf diesen Gegner anwenden können. Selten war Kommandieren komfortabler.

Schöne Aussichten

Für **Spellforce** kaufte Phenomic die Krass-Engine ein, deren Potenzial sich auf den ersten Blick offenbart: schicke Effekte, wunderschöne Landschaften und detailverliebte Charaktermodelle – und dabei hat Phenomic die Engine bis jetzt noch nicht völlig ausgenutzt. Bis das Spiel voraussichtlich im Spätsommer 2003 erscheint, bleibt augenscheinlich viel Zeit, um weiter an Grafik und Spielinhalt zu feilen und ein ebenso innovatives wie fehlerfreies Spiel abzuliefern. Bedenkt man jedoch den Umfang des Projekts, dürften dem Team noch viele durchgearbeitete Nächte bevorstehen. Bis zum angepeilten Beta-Status in drei Monaten geht es jetzt vor allem darum, das Konzept mit Leben zu füllen und das Spiel nicht mit Ideen zu überladen. Wir sind gespannt! DAVID BERGMANN

ERSTEINDRUCK

*Volker Wertich und seinem Team ist die Anerkennung für den ehrgeizigen Mix aus **Warcraft 3** und **Gothic 2** bereits gewiss. In den nächsten Monaten muss sich jetzt herausstellen, wie gut sich das Mammutprojekt ausbalancieren lässt und ob aus Anerkennung Respekt und aus **Spellforce** die Revolution des festgefahrenen Echtzeit-Strategie-Genres wird.* DAVID BERGMANN

Entwickler .... Phenomic
Anbieter .... Jowood
Termin .... 3. Quartal 2003

Ist das jetzt die Versorgungslücke,
oder das Rentenloch?

Für alle, die kein langweiliges Leben führen: www.gofuture.de . Es gibt Versorgungsengpässe, die sich mit einem Gang in den Supermarkt lösen lassen. Gegen eine unsichere Zukunft hilft der Besuch bei der Allianz. Dort finden Sie etwas gegen die Versorgungslücke im Alter und bei Berufsunfähigkeit: die Allianz Startpolice. Apropos starten: Die Allianz verlost jetzt fünf Tage Spaß für zwei – 33 Erlebnisreisen nach Barcelona. Mehr dazu und weitere Informationen zu unseren Versicherungs-, Vorsorge- und Vermögensprodukten finden Sie unter: www.gofuture.de



Ein Unternehmen der **Allianz Group**

NESTBAUTRIEB Im Bild sehen Sie die komplett ausgebaute Siedlung der Prärieindianer an einem Flussufer.

KEIN ENTKOMMEN Die Engländer greifen die spanische Flotte in einer Flussmündung an.

ÜBERRASCHUNG Die Spanier verteidigen ihren Stützpunkt gegen die Kriegsschiffe der Engländer.



No Man's Land

Auch wenn die Geschichte der USA nicht allzu lang ist – **genug Stoff für ein Echtzeit-Strategiespiel bietet sie allemal.**

In **No Man's Land**, dem neuen Echtzeit-Strategiespiel des Mainzer Entwicklerteams Related Designs (**America**), erlebt der Spieler 300 Jahre amerikanische Geschichte, angefangen bei den ersten spanischen Eroberern bis hin zum Bau der Eisenbahn. Im Gegensatz zu **America** oder **American Conquest** basieren die drei Einzelspieler-Kampagnen in **No Man's Land** nicht auf historischen Fakten, sondern auf fiktiven Hintergrundgeschichten mit Helden, Bösewichtern und überraschenden Story-Wendungen.

Von Filmen lernen

Bei den Storylines für die drei Kampagnen hat sich Related Designs an Filmen wie **Der mit dem Wolf tanzt, Der letzte Mohikaner** oder Mel Gibsons **Der Patriot** orientiert. Jede Kampagne ist zudem in unterschiedlich viele Kapitel unterteilt. Zuerst spielt man die Geschichte des Hauptmanns Carvinez nach, der die spanischen Kolonien gegen Indianer und Engländer verteidigen muss. Die zweite Kampagne handelt von dem Schicksal zweier Indianerstämme (Prärie- und Wald-Indianer), die von den Weißen immer weiter nach Westen verdrängt werden. Die letzte Kampagne erzählt die fiktive Geschichte der Familie Sanders, die 1620 in Neuengland landet und sich dort mit den Spaniern herumschlagen muss. Auf der Seite der Patrioten zieht man Jahrzehnte später in den Unabhängigkeitskrieg und macht sich schließlich als Siedler in den Westen auf, um dort den Eisenbahnbau voranzutreiben. Zusammen mit dem zwei Levels umfassenden Tutorial kommt **No Man's Land** auf stolze 32 Levels.

So spielt sich No Man's Land

Was das Missionsdesign betrifft, wird die gesamte Bandbreite abgedeckt: Typische Aufbau-, Kampf- und Kommandomissionen, in denen man sich mit wenigen Truppen durch feindliches Gebiet schlägt, wechseln sich mit großen Land-



KNAPP Ein Fort der Siedler explodiert – die Dampflok schafft gerade noch die Flucht.

Sechs Helden für ein Halleluja

Jedes der sechs Völker in **No Man's Land** besitzt drei Elite-Einheiten mit besonderen Fähigkeiten. Wir stellen Ihnen die sechs interessantesten vor.



PISTOLENSCHÜTZE
Mächtiger Kämpfer, kann schwimmen, tauchen und mit einem gezielten Schuss andere Einheiten eliminieren.

TIERBESCHWÖRER
Kann Bär, Wolf und Wildkatze herbeirufen. Die Tiere verbessern unter anderem die Eigenschaften eigener Einheiten.



LEICHENBESTATTER
Kann Gold von Leichen stehlen. Durch seine negative Ausstrahlung verringert er die Sichtweite der Gegner.



MEDIZINMANN
Besitzt mächtige Kampfzauber, mit denen er gegnerische Einheiten und Gebäude quasi hinwegfegen kann.

PATRIOT
Starke Kampfeinheit. Kann reiten, schwimmen, tauchen und gegnerische Gebäude und Schiffe in die Luft jagen.

TRAPPER
Kann jagen, schwimmen, tauchen und die Karte aufklären. Außerdem erledigt er Gegner mit einem Messerstich.

und Seeschlachten ab. Hinzu kommen Spezialmissionen, in denen man beispielsweise eine Eisenbahnstrecke errichten, eine Herde Büffel jagen oder einen Kopfgeldjäger anheuern muss. Aufbau- und Wirtschaftspart sind in **No Man's Land** recht einfach gehalten. Der gesamte Wirtschaftskreislauf basiert auf drei Rohstoffen: Nahrung, Holz und Gold, die alle sechs Völker auf die gleiche Art und Weise abbauen. Was den militärischen Aspekt betrifft, gewinnen Ihre Einheiten im Laufe der Missionen an Erfahrung und teilen dadurch mehr Schaden aus oder treffen häufiger. Die Armeen der Spanier oder Engländer können in Formationen geordnet werden; Indianer kennen solche militärischen Grundregeln natürlich nicht. Auch Befestigungen in Form von Forts lassen sich errichten. Diese Forts sind wichtige Verteidigungspunkte und sollten an strategisch wichtigen Ort wie Goldminen errichtet werden. Ein nettes Feature in **No Man's Land** ist die Eisenbahn: In der Einzelspielerkampagne müssen Sie als Pionier den Ausbau der Eisenbahnlinie durch die Wildnis vorantreiben. Aus diesem Szenario haben die Entwickler gleich auch einen Mehrspieler-Modus gemacht: Im „Wettkampf um die Eisenbahn" gewinnt derjenige, welcher zuerst eine Eisenbahnstrecke gebaut hat.

ERSTEINDRUCK

*Wer hätte gedacht, dass ein Strategiespiel aus Deutschland besser aussieht und mehr Features bietet als **Age of Mythology**? Strategie-Fans sollten **No Man's Land** im Auge behalten – es dürfte lohnen.* DIRK GOODING

Entwickler .... Related Designs
Anbieter .... CDV
Termin .... 2. Quartal 2003



FELD DER EHRE Zwischen den Patrioten und den Engländern tobt eine erbitterte Schlacht.

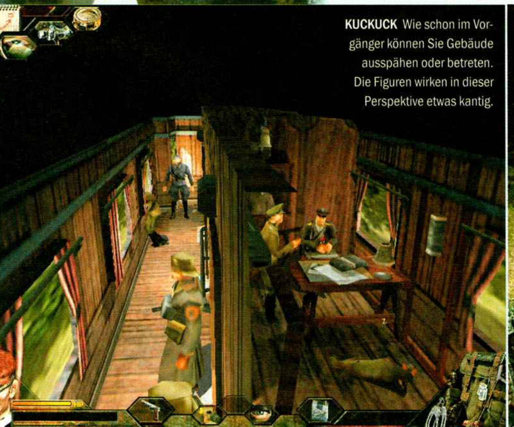
Commandos 3
Destination Berlin

Actionszenen, Zeitlimits und Echtzeitstrategie-Einsätze sollen im dritten Teil der erfolgreichen Taktik-Serie für Abwechslung vom Puzzle-Alltag sorgen.

Keine Angst: **Commandos 3** wird kein Actionspiel, davon konnten wir uns im Gespräch mit den Pyro Studios überzeugen. Die unerreichte Mischung aus Schleichen, Schießen und Puzzeln, mit der die Taktik-Reihe vor rund fünf Jahren das Genre begründet hat, wollen die spanischen Entwickler nicht verändern, aber erweitern. Nicht mehr in jeder Mission dirigieren Sie die namensgebenden Elitekämpfer in der Vogelperspektive durch die feindlichen Linien, schalten unbemerkt Wachsoldaten oder stehlen Geheimdokumente. Stattdessen sind nun auch offene Gefechte in Echtzeit-Manier oder Einzelkämpfer-Einsätze angesagt. Statt einem Dutzend riesiger Levels wie in **Commandos 2** planen die Macher nun kleinere, dafür mehr Missionen, die vor allem abwechslungsreicher werden sollen. „Im Vorgänger haben wir es übertrieben. Zu viele Charaktere, zu große Karten, zu viele Objekte", sagt Ignacio Pérez, Gründer der Pyro Studios, im Gespräch mit PC Games.

In der Höhle des Löwen

Durch drei Kampagnen kämpfen sich Ihre Kommandosoldaten: Stalingrad, Normandie und Mitteleuropa, mit zusammen über 20 Missionen. Dabei dringen Sie schließlich bis ins Herz des Feindes vor – das Gestapo-Hauptquartier in Berlin. Die meisten Aufträge umfassen mehrere Einsätze. Um beispielsweise den Nazis einen Güterzug voller Beutekunst abzuluchsen, müssen drei Ihrer Jungs zunächst in klassischer Manier eine Bahnstation infiltrieren, bevor Sie sich mit dem Green Beret durch den fahrenden Zug von Abteil zu Abteil bis zur Lok vorkämpfen. Doch zu früh gefreut: Ihre Widersacher verminen die Gleise, und so muss der Pionier die Sprengladungen unter Zeitdruck entschärfen, bevor die Bahn heranrast. Kurz bevor das Team sich und die Kunstwerke in Sicherheit



KUCKUCK Wie schon im Vorgänger können Sie Gebäude ausspähen oder betreten. Die Figuren wirken in dieser Perspektive etwas kantig.



HÄSCHEN HÜPF Eine der Missionen spielt auf einem fahrenden Zug. Über die Dächer der Waggons arbeitet sich der Green Beret zur Lok vor.

bringen kann, jagt die Wehrmacht eine Brücke in die Luft – nur der Dieb entgeht der Gefangennahme und muss nun seine Kameraden befreien. Die Jagd über den rasenden Zug ist nur eine der vielen Sonderaufgaben, vor die Ihre Truppe im Spielverlauf gestellt wird. Ein andermal haben Sie nur wenige Minuten Zeit, die Verteidigung einer französischen Kleinstadt zu organisieren, bevor eine deutsche Kampfgruppe anrückt. Glücklicherweise können Ihre Schützlinge mittlerweile auch mit schwerem Gerät umgehen, sich etwa hinter ein Maschinengewehr klemmen oder ein Feldgeschütz bedienen. Während der Pionier Zugänge sprengt und Engstellen vermint, beauftragen Sie reguläre Soldaten, Schlüsselpositionen zu sichern. Ähnliches war zwar schon in **Commandos 2** zu sehen, im Nachfolger werden die Echtzeit-Gefechte laut Pérez aber „deutlich umfangreicher".

Enemy at the Gates

Wer in **Commandos** in erster Linie die Aktionsfreiheit genossen hat, muss sich umgewöhnen. Geht es nach Ignacio, werden die Missionen in **Destination Berlin** deutlich linearer. „Man weiß immer genau, was man als Nächstes zu tun hat. Das erlaubt uns, die Ziele enger zu stecken und einige nette Überraschungen einzubauen." Mit den netten Überraschungen meint der Pyro-Gründer so genannte Scripted Events, direkt im Spiel ablaufende Mini-Filme oder plötzliche Ereignisse, die Ihre Truppe vor völlig neue Situationen stellt. So heulen in Stalingrad unvermittelt die Sirenen und Stukas stoßen kreischend auf die Fabrikanlagen nieder. Während rundherum unter den Bomben Fenster zerbersten, Lager explodieren und Schornsteine einstürzen, springen am anderen Ende der Stadt deutsche Fallschirmjäger ab, die Ihnen den Rückweg versperren. Zusätzlich zu den Ingame-Sequenzen wird es natürlich weiterhin gerenderte Videos geben. Jene, die wir bislang in Augenschein nehmen konnten, haben beinahe schon Blizzard-Qualitäten.

Die Schlacht um Stalingrad führt noch ein anderes Feature ein: Bossgegner. Neben den gewöhnlichen Wachsoldaten wird es eine ganze Reihe von Spezialtruppen geben, die besser ausgestattet sind und sich nicht so einfach überlisten lassen. An der Spitze stehen eine Hand voll deutscher Offiziere, die Ihre zähesten Widersacher sind. In der Stadt an der Wolga beispielsweise terrorisiert ein deutscher Scharfschütze die sowjetischen Verbände. Ihr Ziel: Schalten Sie den Heckenschützen aus, bevor er die Alliierten demoralisiert – wer **Enemy at the Gates** gesehen hat, kennt die Story.

Spanner und Spione

An der Grafik von **Commandos 2** gibt es nicht mehr viel zu verbessern und so konzentrieren sich die Pyro-Künstler vor allem darauf, die Szenarien mit mehr Leben und Details zu füllen. Das bedeutet unter anderem, dass nun Teile der Levels komplett zerstörbar sind. Die oben erwähnten Stukas verwandeln die Straßenzüge binnen Sekunden in ein einziges Trümmerfeld: Straßenbahnwagen entgleisen, Häuser stehen in Flammen (es gibt neue Spezial- und Wettereffekte), Splitter fliegen durch die Gegend.

Die Innenräume setzen die Programmierer mit einer komplett neuen Technik in Szene. Wie schon im Vorgänger können ihre Jungs durch Fenster und Schlüssellöcher in Gebäude spähen oder sich in Häusern, Waggons oder Schuppen verstecken. Die Kamera zeigt dann das Interieur, das Sie frei drehen, vergrößern und verkleinern können (in den Außenlevels ist das nach wie vor begrenzt). Während die Innenräume selbst recht schick gestaltet sind, sind die Polygonfiguren noch keine Supermodels, „aber daran arbeiten wir noch", verspricht Ignacio.



ADLERNEST Hilflos müssen Sie mit ansehen, wie einer Ihrer Kommandos gefangen genommen und ins Gestapo-Hauptquartier in Berlin gebracht wird.

Truppenverschlankung

In **Commandos 3** müssen Sie mit weniger Helden auskommen als im zweiten Teil. Dafür sollen die Spezialisten ihre Fähigkeiten ausbauen. Wer genau mit von der Partie ist, haben die Entwickler noch nicht endgültig entschieden. Fest steht aber, dass Sie maximal vier Jungs gleichzeitig ins Gefecht führen. Diese fünf sind auf jeden Fall dabei.



GREEN BERET Green Beret darf natürlich nicht fehlen. Als Nahkampfexperte schaltet er Wachen völlig lautlos aus.

PIONIER Wenn Minen entschärft oder Sprengladungen gelegt werden sollen, rufen Sie den Pionier zu Hilfe.

SCHARFSCHÜTZE Mit seinem Präzisionsgewehr knipst der Brite Gegner auch aus großer Entfernung aus.

SPION Als Einziger kann der Spion in die Uniformen des Feindes schlüpfen und so Kontrollen passieren.



DIEB Schnell wie ein Windhund und dabei leise wie eine Katze – das ist der Dieb.

ERSTEINDRUCK

Manche mögen es Innovationsarmut nennen, ich finde es gut, dass Pyro nicht die Featureliste überquellen lässt, sondern vor allem die Missionen kompakter und spannender gestalten will. Allerdings hatte ich mir von der Grafik mehr versprochen. In den Innenräumen sehen die Figuren noch sehr eckig aus. RÜDIGER STEIDLE

Entwickler	Pyro Studios
Anbieter	Eidos
Termin	Sommer 2003

HOTWARE GAMES

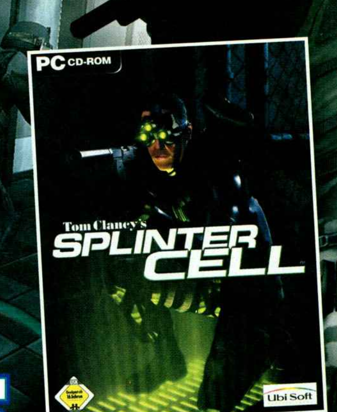
Ubi Soft

UbiSoft macht zu Ostern Spielerherzen glücklich!



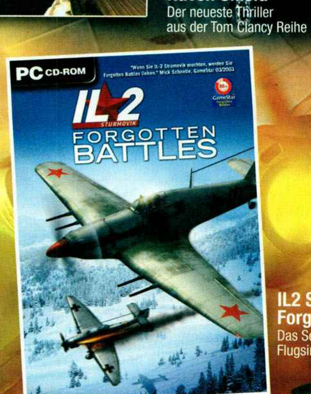
Rainbow Six 3 Raven Shield
Der neueste Thriller aus der Tom Clancy Reihe

je 45.-

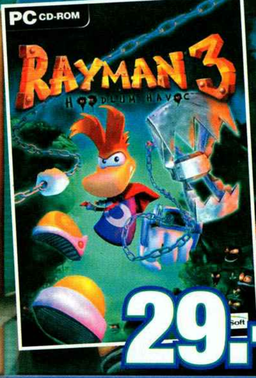




Tom Clancy's Splinter Cell
Tarnung ist der Schlüssel zum Erfolg



IL2 Sturmovik Forgotten Battles
Das Sequel zum erfolgreichen Flugsimulator





29.-

Rayman 3
Spannende Abenteuer mit Rayman

Online-Shopping:





www.buch.de

MOVIES & GAMES

www.moviesandgames.de
Hotline: 040-63128850

BAUER
55116 Mainz, 06131-232514



26871 Papenburg, 04961-3029
27793 Wildeshausen, 04431-99010
29525 Uelzen, 0581-9088-0
37574 Einbeck, 05561-9495-0
38229 Salzgitter-Lebenst., 05341-17007
38518 Gifhorn, 05371-8150-0
88069 Tettnang, 07542-9323-0
88212 Ravensburg, 0751-366880
88400 Biberach, 07351-1985-0

Duttenhofer
97070 Würzburg, 0931-3095-0

dodenhof
Die Einkaufsstadt, die alles hat
28870 Ottersberg, 04297/3433

EDEKA
Music Shop
83301 Traunreut, 08669-12992
83512 Wasserburg a.I., 08071-5989-0
82110 Germering, 08984-704322
A-5280 Braumau, 0043-77228375715

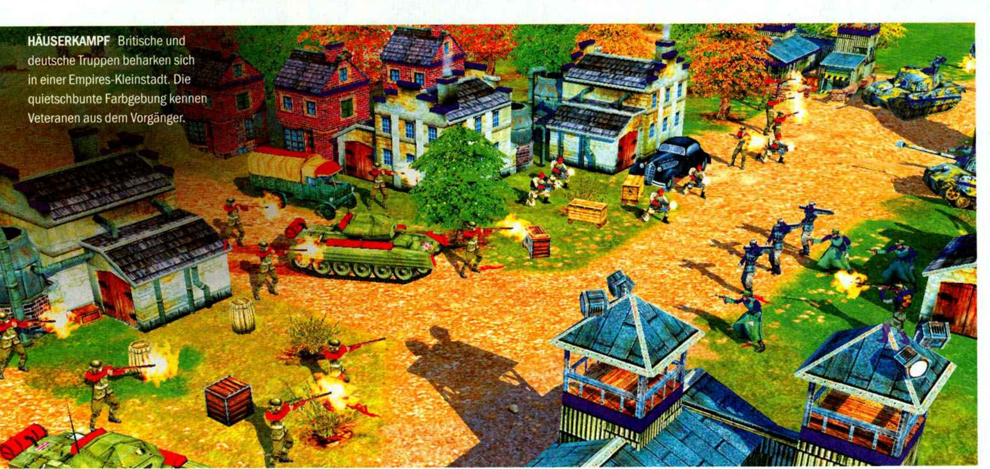
Elektro Elsässer
71065 Sindelfingen, 07031-877071



Globus SB-Warenhäuser
02977 Hoyerswerda, 03571-68-230
06112 Halle, 0345 -5820-0
07554 Gera-Trebnitz, 0365 -43720-0
07751 Isserstedt, 036425-55-0
08538 Weischlitz /Plauen, 037436-29-0
18184 Roggentin, 038204-65-0
35582 Wetzlar Dutenh., 0641-9234-0
55453 Gensingen, 06727-910-0
55743 Idar-Oberstein, 06784-80-0
56112 Lahnstein, 02621-176-0
56856 Zell, 06542-708-0
63607 Wächtersbach, 06053-806-0
66130 Güdingen, 0681-8767-0
66333 Völklingen, 06898-2008-0
66424 Homburg Einöd, 06848-601-0
66606 St.Wendel, 06851-803-0
66740 Saarlouis, 06831-179-0
68753 Waghäusel-Wiesent, 07254 -986-0
84453 Mühldorf, 08631-603-0
92421 Schwandorf, 09431- 732-0
94447 Plattling, 09931-955-0
99195 Mittelhausen,0361 -7448-0
99198 Linderbach, 0361-4270-0



Empires
Dawn of the Modern World


HÄUSERKAMPF Britische und deutsche Truppen beharken sich in einer Empires-Kleinstadt. Die quietschbunte Farbgebung kennen Veteranen aus dem Vorgänger.

Nicht nur der Titel hat Überlänge. Mit Hunderten von Einheiten und Technologie-Upgrades wird **Rick Goodmans Empire-Earth-Nachfolger** noch umfangreicher als der Vorgänger.


SPRENG-OCHSEN Die koreanischen Kampfkühe stürzen sich mit einem Pulverfass auf dem Rücken mitten in die gegnerischen Reihen.

Zwar haben die Entwickler der Stainless Steel Studios den epischen Zeitrahmen von **Empire Earth** (fast die gesamte Menschheitsgeschichte) auf rund 1.000 Jahre zwischen Mittelalter und Neuzeit zusammengestrichen. Dafür werden die aber umso umfassender nachgebildet. Wie schon im Vorgänger führen Sie auch bei **Dawn of the Modern World** Nationen wie die Engländer, Koreaner oder Deutschen durch historische Konflikte, indem Sie Ihre Wirtschaft stärken, Armeen ausbilden und in neue Technologien investieren. Die Forschung haben die Designer komplett umgekrempelt. Statt wie üblich für jede Truppengattung und jede Manufaktur eigene Upgrades zu entwickeln, erforschen Ihre Wissenschaftler beispielsweise einfach nur bessere Panzerung und Sie entscheiden, welche Einheiten Sie aufrüsten wollen. So können Sie etwa Ihre Panzer schneller, zäher und schlagkräftiger machen oder Sie verteilen die Boni auf verschiedene Truppentypen.

Individuelle Spezialfähigkeiten

Rick Goodman verspricht, jede Partei einzigartig zu machen. „Bislang war es immer so, dass sämtliche Völker aus einer Basis-Zivilisation entwickelt wurden. Bei **Empires** schaffen wir jede Nation komplett neu, so dass sie sich wirklich sehr unterschiedlich spielen werden." Neben den Einheiten sind es vor allem die Spezialfähigkeiten ihrer Anführer, die die Fraktionen voneinander absetzen sollen. Die Sonderfertigkeiten funktionieren ganz ähnlich wie Zaubersprüche in **Warcraft 3**; mit dem Unterschied, dass sie sich jeweils nur einmal anwenden lassen. Die Engländer zum Beispiel können sich in schlechten Zeiten auf Lend-Lease-Verträge berufen, die sofort ein Dutzend Einheiten auf dem Schlachtfeld erscheinen lassen oder abgeholzte Wälder wiederaufforsten. Das liefert nicht nur neue Rohstoffe, sondern versperrt auch Gegnern den Zugang. Es sei denn, die Truppen stammen aus Deutschland. Die können sich nämlich per Überraschungsangriff auch über unpassierbares Terrain bewegen. Ganz skrupellose Germanen wehren sich gegen Infanterie-Angriffe mit Giftgas. Die unterschiedlichen Parteien kommen vor allem in Mehrspielergefechten zum Zuge.

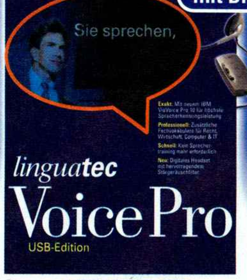
ERSTEINDRUCK

*Eines ist schon jetzt sicher: Wer **Empire Earth** geliebt hat, wird auch mit **Dawn of the Modern World** glücklich. Die bislang angekündigten Neuerungen scheinen aber hauptsächlich auf mehr Truppen, mehr Wunder, mehr Techniken hinauszulaufen – Multiplayer-Domänen. Ob die Solo-Feldzüge spannend werden, bleibt abzuwarten.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler...... Stainless Steel Studios
Anbieter .... Activision
Termin 2004

HOTWARE SOFTWARE

Inkl. USB-Headset
mit Digitaltechnik

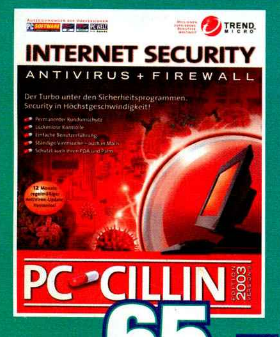


199.-

Linguatec Voice Pro 10 USB-Edition
PC zum Diktat bitte

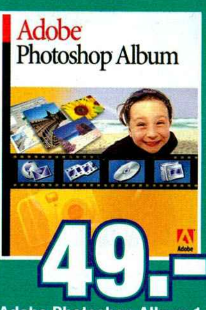
99.-

Norton
Internet Security 2003 + Ghost 2003
Internetsicherheit + perfekte Datensicherung



65.-

PC Cillin 2003
Das umfassende Schutzpaket für Deinen PC



49.-

Adobe Photoshop Album 1.0
Bringt Ordnung in deine Bilder-sammlung

39.-

Virtual CD V5
Erspart lästiges CD wechseln

29.-

McAfee VirusScan 7.0
Schütze Deinen PC

25.-

Fotos auf CD&DVD 2.5
Brenne Deine eigene Fotoshow perfekt auf CD+DVD

KLICK & WIN
3X ENTER THE MATRIX
PC-Game
www.hotware.de

Sprachauffrischung
für den Urlaub

je 29.-

IMSI Masterclips 2 Mio Box
2 Millionen Cliparts in einer Sammlung

Großer Reiseplaner 2003/2004 D/A/CH+Europa komplett
Immer auf dem richtigen Weg mit dem Reiseplaner von MarcoPolo

je 19.-

Vivalingual Sprachführer
Francais **Espanol** **Italiano**

VIDEO AUF DVD

Against Rome

BELAGERUNG
Römische Truppen belagern das Barbarendorf mit Legionären, Bogenschützen und Katapulten.

Größer als die Realität

Um dem Spiel die richtige Atmosphäre zu verpassen, sind alle Einheiten extrem muskulös und sehen entsprechend grimmig aus. Der Stil erinnert an die Charaktere der **Warhammer**-Brettspiele und lässt sich noch am ehesten mit **Warcraft 3** vergleichen.

Kampf der Zivilisationen

Die Einheiten der Barbaren
Die Barbarenvölker setzen auf dicke Muskeln und große Schwerter.



Die Einheiten der Römer
In puncto Kriegskunst sind die Römer den Barbaren überlegen.



In Age of Kings oder Praetorians sieht die Spielwelt aus, als wäre kurz zuvor eine Putzkolonne durchmarschiert - wie unrealistisch.

Wenn man dem Kinofilm **Gladiator** glauben möchte, waren die antiken Schlachtfelder zur Zeit des römischen Reiches vor allem düster und dreckig. Genau diese Atmosphäre will Independent Arts Software im Echtzeit-Strategiespiel **Against Rome** einfangen, welches während der Völkerwanderung (circa 200 bis 450 n. Chr.) spielt. Historisch belegte Fakten dienen lediglich als Grundlage, Einheiten werden ähnlich wie in **Warcraft** mit riesigen Waffen und Muskelbergen comicmäßig überzeichnet. Die Barbaren sollen laut Design-Chef Andreas Adamek „wild und gefährlich aussehen", die Römer nicht minder furchteinflößend und muskelbepackt – wie man anhand des Legionärs auf dieser Seite sieht, ist das Adamek auch gut gelungen.

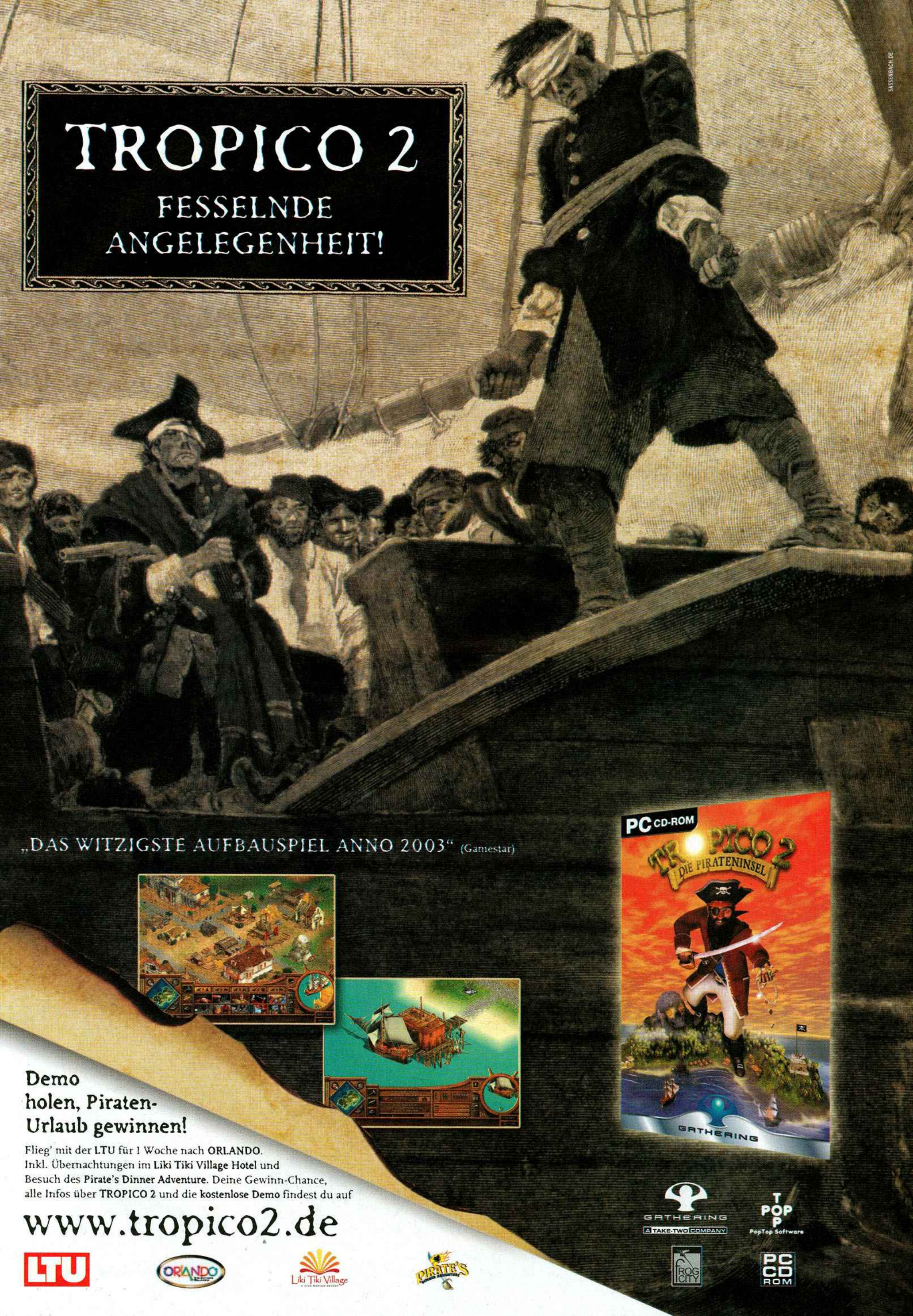
Sie sind der Boss

Als Anführer eines von drei Barbarenvölkern müssen Sie in einer Einzelspielerkampagne mit 24 Missionen das Überleben Ihres Stammes sichern. Neu ist, dass die Kampagne keinen strikt linearen Verlauf nimmt. Sie selbst können an bestimmten Punkten im Spiel entscheiden, ob Sie lieber mit Ihrem bisherigen Volk weiterspielen oder den Stamm wechseln möchten. Sahnestück des Spiels sollen die Schlachten werden. Geplant ist, dass sich jede einzelne Figur auf dem Schlachtfeld einen eigenen Gegner sucht und anstelle von abstrakten Bewegungen realistisch gegeneinander gekämpft wird.

ERSTEINDRUCK

Wenn Independent Arts die Idee mit den realistischen Schlachten auch technisch umsetzen kann, wäre ***Against Rome*** *das erste Strategiespiel, in dem sich jede einzelne Einheit im Kampf halbwegs vernünftig verhält.* DIRK GOODING

Entwickler .... Independent Arts
Anbieter .... Jowood
Termin .... 4. Quartal 2003


TROPICO 2
FESSELNDE
ANGELEGENHEIT!
„DAS WITZIGSTE AUFBAUSPIEL ANNO 2003“ (Gamestar)
PC CD-ROM
TROPICO 2
DIE PIRATENINSEL
GATHERING
Demo
holen, Piraten-
Urlaub gewinnen!
Flieg' mit der LTU für 1 Woche nach ORLANDO.
Inkl. Übernachtungen im Liki Tiki Village Hotel und
Besuch des Pirate's Dinner Adventure. Deine Gewinn-Chance,
alle Infos über TROPICO 2 und die kostenlose Demo findest du auf
www.tropico2.de
LTU
ORLANDO
Liki Tiki Village
PIRATE'S
GATHERING
A TAKE-TWO COMPANY
POP TOP
PopTop Software
FROG CITY
PC CD ROM

Enter the Matrix

Das Feedback zum Matrix-Special der Ausgabe 04/03 beweist: Sie wollen mehr Details. Deshalb steigen wir für Sie erneut in den Kaninchenbau.

Die Brüder Larry und Andy Wachowski setzten sich mit dem Actionstreifen **Matrix** ein Denkmal. Fans feiern ihn noch immer als vermeintlichen Film des Jahrhunderts, Filmkritiker kommen in ihren Rezensionen nach wie vor nicht ohne Querverweise auf den Kultfilm aus und Cineasten sind der Diskussionen um Logikfehler in der SciFi-Story auch nach vier Jahren noch nicht überdrüssig geworden. Und bereits vor der Premiere von **Matrix Reloaded** ist die virtuelle Scheinwelt wieder im Gespräch. Grund dafür ist eine geschickt ausgetüftelte Marketing-Strategie. So kommen dieses Jahr mit **Matrix Reloaded** und **Matrix Revolutions** nicht nur der zweite und dritte Teil der Trilogie innerhalb eines Jahres in die Kinos – wer das **Matrix**-Universum gänzlich ergründen will, der sollte zusätzlich noch die Anime-Serie **The Animatrix** gesehen und **Enter the Matrix** gespielt haben. Damit sich Letzteres nicht in die lange Reihe liebloser Lizenzspiele einreihen muss, arbeiten die Wachowski-Brüder eng mit Dave Perry (**MDK**, **Sacrifice**) und dem Shiny-Team zusammen und beschreiten dabei tatsächlich neue Wege des Spieldesigns. Wie wir bereits in der letzten Ausgabe berichteten, übernehmen Sie in **Enter the Matrix** die Rollen der Rebellen Niobe und Ghost und erleben so eine Geschichte, die parallel zur Filmhandlung angesiedelt ist.

Zwei Realitäten

Das bedeutet allerdings nicht, dass Ihre Odyssee weniger actionreich verläuft als die Abenteuer von Neo, Trinity

Waffenkunde

Das endgültige Waffenarsenal von **Enter the Matrix** steht zwar noch nicht fest, wir stellen Ihnen vorab jedoch schon einmal die bis jetzt bekannt gegebenen Schießeisen vor.

Street Sweeper
Typ: Automatisches Schrotgewehr
Der Straßenfeger macht seinem Namen alle Ehre: Dank Autofeuer räumen Sie damit jede Autobahn.

Mossberg 590
Typ: Schrotgewehr
Zwar haut die Mossberg kleine Elefanten von den Beinen, Nachladen dauert aber seine Zeit.

Heckler & Koch UMP
Typ: Maschinenpistole
Bekannt und beliebt aus **Counter-Strike** ist die UMP eine nette Alternative zur klassischen MP5.



Heckler & Koch MP5
Typ: Maschinenpistole
Der Klassiker unter den Maschinenpistolen darf natürlich auch in **Matrix** nicht fehlen.



LUFTIG Solche entwaffnenden Luftangriffe kennt man bereits aus dem ersten Kinofilm.



GRUFTIG Niobe im Kampf mit einem leichenblassen Widersacher, der aus Blade 2 stammen könnte.

AUS DEM FENSTER GELEHNT Solche Actionszenen gehören sowohl im Film als auch im Spiel zum guten Ton.

und Morpheus – ganz im Gegenteil. Neben den obligatorischen Faustkämpfen und Schusswechseln bestehen Sie spannende Verfolgungsjagden über städtische Highways oder müssen in gigantischen Kanalisationskomplexen den vielarmigen Sentinels entkommen. Um für mehr Abwechslung zu sorgen, unterscheiden sich manche Levels je nachdem, ob Sie mit Niobe oder Ghost spielen. In einem Schloss beispielsweise schlägt sich Niobe auf dem Dachboden mit Gegnern herum, die offenbar transsilvanischer Abstammung sind, während Ghost sich durch die wesentlich luxuriöser ausgestatteten Räumlichkeiten des Schlosses schießt und sich dabei gegen schwer bewaffnete Widersacher zur Wehr setzt. Ob sich die Handlungsstränge von Niobe und Ghost grundsätzlich unterscheiden, ist allerdings noch nicht bekannt. Um die Erzählweise machen die Designer indes kein Geheimnis. **Enter the Matrix** wird die Geschichte mit Zwischensequenzen in Spielgrafik, gerenderten Videosequenzen und speziell für das Spiel gedrehtem Material mit der Filmcrew vorantreiben.

Handarbeit gefragt

Neben dem actionreichen Spielablauf, der sich über den Daumen gepeilt aus 70 Prozent Kämpfen und je 15 Prozent Flügen und Autofahrten zusammensetzt, werden Sie an verschiedenen Stellen die Möglichkeit haben, sich an Computer-Terminals in die Matrix einzuhacken. Mit den Kenntnissen der Befehle schalten Sie so Geheimnisse frei oder statten Ihren Charakter im Stil des Films mit neuen Waffen aus.



ERSTEINDRUCK

*Was bis jetzt über **Enter the Matrix** bekannt geworden ist, lässt auf ein gelungenes Action-Spiel zum Film hoffen. Zwar bedient sich Shiny im Wesentlichen bei anderen Titeln und bietet über die ansprechend in Szene gesetzten Martial-Arts-Szenen hinaus wenig echte Innovationen, doch das hat dem ersten Kinofilm ja auch nicht geschadet.* DAVID BERGMANN

Entwickler.......... Shiny Entertainment
Anbieter.......................... Infogrames
Termin .... 15. Mai 2003

Barrett M82 .50

Typ: Scharfschützengewehr

Extrem hohe Reichweite, extrem hohe Durchschlagskraft, extrem hoher Rückstoß – eine extreme Waffe.



Colt M16

Typ: Sturmgewehr mit M203-Granatwerfern

Wenn die Kugeln den Job nicht erledigen, bleibt immer noch der Granatwerfer unter dem Lauf.



S & W .357 Magnum

Typ: Revolver

Gehört in jeden anständigen Actionstreifen, meistens in die Hand des einsamen, gerechten Helden.



Desert Eagle .50

Typ: Pistole

Diese Monster-Pistole verschießt 12.7-Millimeter-Munition und durchschlägt fast jede Kugelweste.



AUS DER LUFT In einer Mission müssen Sie gegnerische Stellungen aus der Luft zerstören. Ob Sie fliegen oder schießen, bleibt Ihnen überlassen.



TANZ DER ROBOTER Wenn die Außerirdischen getroffen werden, purzeln sie im Rhythmus des Kanonenfeuers nach hinten.

Breed

Eigentlich sollte Breed Ende vergangenes Jahr erscheinen. Eigentlich. Wir haben die Entwickler in England besucht und **nachgesehen, wie es mit dem futuristischen Ego-Shooter vorangeht.**

Jason Gee ist Chef von Brat Designs und gähnt. Er arbeitet seit Wochen Tag und Nacht an **Breed**, denn die Zeit drängt. „Nach der E3 wollen wir unser Baby vollenden. Das wird ein hartes Stück Arbeit", sagt Jason. Dann setzt er sich an seinen Arbeitsplatz, tippt etwas in den Laptop und deutet auf den Bildschirm daneben. Ein tiefes Brummen lässt das Zimmer erbeben, es ist das Raumschiff, das auf dem Monitor gen Erde fliegt. Drinnen sitzen Soldaten in dicken Rüstungen, die aussehen, als wären sie direkt aus **Unreal 2** importiert worden. Sie steuern einen davon. Welchen, das entscheiden Sie während des Spiels. **Breed** lässt Sie in Echtzeit zwischen den Figuren hin- und herschalten. Alles, was Sie gerade nicht steuern, übernimmt der Computer.



SANFT Getroffene Bäume zerfallen in ihre Einzelteile – aber nicht die Gegner. Breed hält nicht viel von Gewalt.

ABWECHSLUNGSREICH Wie in Freelancer kämpfen Sie gelegentlich auch mit einem Raumschiff gegen andere Jäger.

„Wir machen genauso gute Spiele wie all die Großen"

Ed Scio ist neben Jason Gee eines der beiden Gründungsmitglieder und leitender Programmierer bei Brat Designs. PC-Games-Redakteur Thomas Weiß durfte dem gut gelaunten Engländer einige Fragen stellen.



PC Games: Meine Kollegen verwechseln **Breed** oft mit **Kreed**. Was kann man dagegen tun?

Scio: „Ich erzähle dir einfach, wie wir auf den Namen gekommen sind. Wir wussten erst nicht, wie wir unser Spiel nennen sollten. Dann haben wir uns eine Nirvana-CD geschnappt, sind alle Song-Titel durchgegangen und bei **Breed** hängen geblieben."

PC Games: Wenn wir schon bei Namen sind: Brat bedeutet „freches Kind". Ihr seid also unartig?

Scio: „Unser Team besteht aus neun Leuten. Das ist extrem wenig im Vergleich zu anderen Teams. Aber wir machen genauso gute Spiele wie all die Großen da draußen und deswegen sind wir die Brats der Branche."

PC Games: Neun Leute? Kommt man da nicht in Zeitschwierigkeiten?

Scio: „Nun, eigentlich hätte **Breed** ja vergangenes Jahr erscheinen sollen. (lacht) Aber ernsthaft: Es hat schon Vorteile, in einem kleinen Team zu arbeiten. Jeder weiß, was der andere gerade macht. Jeder kennt exakt die Stärken und Schwächen des Teams. Das erleichtert die Planung erheblich. Außerdem kümmern wir uns nicht um alles; die Musik beispielsweise haben wir von Außenstehenden komponieren lassen."

PC Games: **Breed** wird häufig mit **Halo** verglichen ...

Scio: „**Halo** ist ein Spiel, das zufällig eher auf den Markt gekommen ist als **Breed**. Wir machen keine sture **Halo**-Kopie. Wir versuchen stattdessen, ein Spiel zu entwickeln, das alle spaßigen Elemente aus anderen Spielen kombiniert – nicht nur aus **Halo**."

PC Games: Ein kooperativer Modus in den Einzelspieler-Missionen würde sich ja geradezu anbieten. Wird was draus?

Scio: „Das überlegen wir gerade. Es gibt nicht viel, was gegen einen kooperativen Modus spricht: Der eine steuert den Panzer, der andere den Geschützturm. Der eine fliegt den Transporter, der andere schießt mit den installierten Kanonen. Wir testen das – und hoffen, dass ein kooperativer Modus den Weg ins Spiel finden wird."

PC Games: Ihr legt viel Wert auf den Multiplayer-Modus. Neues Futter für die Mod-Community?

Scio: „Richtig. Im Moment konzentrieren wir uns fast ausschließlich auf den Multiplayer-Modus. Viele Spieler spielen die Einzelspieler-Missionen nur, weil sie Neues sehen wollen; neue Umgebungen, neue Monster, neue Waffen. Das macht Spaß, aber halt nur einmal. Der Mehrspieler-Modus ist, was länger hält. Unsere selbst entwickelte Mercury-Engine ist extrem benutzerfreundlich. Deswegen gehen wir davon aus, dass Mod-Bastler ihre helle Freude an **Breed** haben werden."

PC Games: In **Breed** gibt es keinen einzigen Tropfen Pixelblut. Das ist unüblich.

Scio: „Wir entwickeln **Breed** eben speziell für den deutschen Markt! (lacht) Nein, der Grund ist: Es hätte einfach nicht ins Spiel-Design gepasst. **Breed** ist ein futuristisches Action-Spiel mit Laserwaffen und Robotern. Außerdem konzentrieren wir uns lieber auf den Spielspaß als auf die Gewalt."

PC Games: Lobenswert. Noch etwas, das du unseren Lesern mitteilen möchtest?

Scio: „Der PC ist eine großartige Plattform!"

PC Games: Das finden wir auch. Vielen Dank für das Interview, Ed!

Da ist zum Beispiel der Scharfschütze, den Sie möglichst aus Nahkämpfen raushalten sollten, weil er nicht viel verträgt und sich nicht wehren kann. Auf die Distanz aber ist er tödlich: Weit entfernte Aliens, die versteckt in Geschütztürmen hocken, schießen Sie damit problemlos ab. Der Soldat dagegen ist mit einem Schnellfeuergewehr und einem Raketenwerfer bewaffnet. Die Geschosse dürfen Sie auf Wunsch mit der Maus lenken, was das Schießen um Ecken ermöglicht. Der Sanitäter kümmert sich um angeschlagene Einheiten, während der Engineer im Umgang mit Sicherheitssystemen der Aliens vertraut ist. Mit diesem Trupp kämpfen Sie. Warum? Außerirdische, Breed genannt, wollen die Erde vernichten. Mehr gibt es nicht zu wissen, außer: Sie müssen diese Katastrophe verhindern.

Zu Land und in der Luft

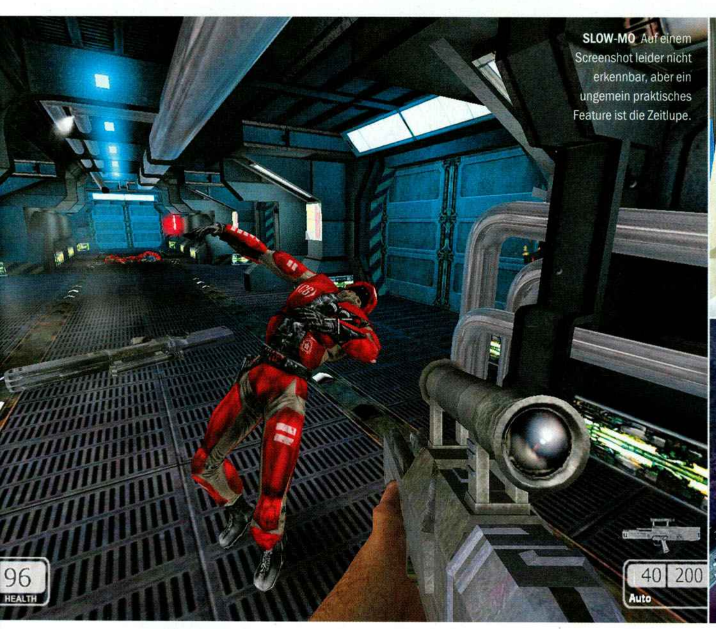
Jason erklärt: „Eine Besonderheit der Mercury-Engine ist die extrem hohe Sichtweite." Er übertreibt nicht. Wenn sich das Shuttle zu Beginn einer Mission im Anflug auf eine Insel befindet, dann kann man von oben bereits das ganze Einsatzgebiet überblicken. Sie studieren aus der Vogelperspektive die feindliche Basis, merken sich den Standort von Raketenstellungen und strategisch wichtigen Brücken. Vielleicht entdecken Sie ja einen Schleichweg? Es ist ein imposanter Anblick, der noch nicht mal besonders teure Hardware voraussetzt. „Mit einer Geforce3 ist man für **Breed** gerüstet", versichert Jason, in dessen Arbeitsrechner dieselbe Grafikkarte arbeitet.

Dann die Überraschung: Das Shuttle landet nicht, sondern umkreist die Insel. Es gilt, aus dem Flug heraus die Verteidigungstürme des Gegners auszuschalten. Sie können das auf zwei unterschiedliche Arten erledigen. Entweder Sie steuern das Flugzeug selber, während der PC mit dem Geschützturm ballert, oder Sie übernehmen genau diesen Part und vertrauen auf die Flugkünste der KI. Genauso funktioniert das bei Panzern und Buggys. Und das ist einer der größten Pluspunkte von **Breed**: Man läuft nicht nur stur durchs 3D-Areal, sondern fliegt, schießt und fährt abwechselnd. Regelmäßig heben Sie sogar mit einem Raumer ab und liefern sich über der Planetenoberfläche Kämpfe mit Abfangjägern. Jason demonstriert, dass man später im Weltraum agiert, ähnlich wie in **Freelancer**. Er drückt auf einen Kopf, beschleunigt mittels Nachbrenner sein Raumschiff und schießt drei Lenkraketen in die feindliche Flotte, die in einer imposanten Explosion in hundert Teile zerbirst. Jason ist zufrieden, seine Müdigkeit verflogen. Die Action in **Breed** scheint auf Trab zu halten.

ERSTEINDRUCK

Breed wäre ein gewöhnlicher Ego-Shooter, gäbe es da nicht Panzer, Jeeps und Abfangjäger: Die vielen Vehikel versprechen eine Menge Abwechslung! Noch freudiger allerdings blicke ich dem Multiplayer-Modus entgegen, der Tribes 2 ablösen könnte. THOMAS WEISS

Entwickler .... Brat Designs
Anbieter .... CDV
Termin .... Juni 2003



SLOW-MO Auf einem Screenshot leider nicht erkennbar, aber ein ungemein praktisches Feature ist die Zeitlupe.



WER BIN ICH? Chaser wird verfolgt, weiß aber weder von wem, noch wer er ist. Das herauszufinden ist Ihre Aufgabe als Spieler.



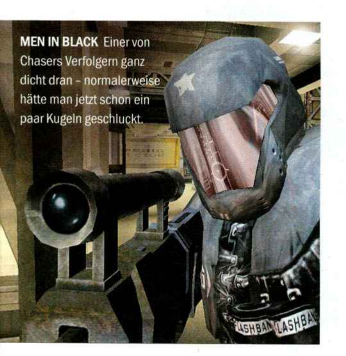
ZERBRÖSELT Die Zwischensequenzen sehen größtenteils hervorragend aus und transportieren die Story sehr gut.



Chaser

Matrix-Effekte mit einer Engine-Eigenkreation

und eine spannende Story mit dutzenden, langen Zwischensequenzen – das ist Chaser.



MEN IN BLACK Einer von Chasers Verfolgern ganz dicht dran – normalerweise hätte man jetzt schon ein paar Kugeln geschluckt.

Düstere Großstädte, deren Antlitz von Slums, Armut und Gangs geprägt ist – keine allzu verlockende Zukunftsvision. Mittendrin sind Sie: ein Agent, der sein Gedächtnis verloren hat und lediglich weiß, dass er von schwarz gewandeten Militärs gejagt wird. Auf der Suche nach dem Warum verliert er sich immer mehr zwischen den Fronten rivalisierender Konzerne. Der Beginn von **Chaser** ist sehr unspektakulär, genau wie die Optik im Inneren der zerfallenden Raumstation Majestic, durch die man im ersten Level rennt. Doch schon in der nächsten Mission, die in den Slums von Montack City spielt, zieht das Spiel merklich an, sowohl was Storypräsentation durch hervorragend gemachte, lange und spannende Zwischensequenzen als auch die grafische Qualität angeht. Statt in engen, grauen Gängen findet man sich häufig in futuristisch-schillernd beleuchteten Hochhausschluchten oder schimmernden Landschaften wieder. Und im Gegensatz zu vielen anderen Ego-Shootern hat man in **Chaser** sogar Zeit, die Grafik zu bestaunen. Das liegt aber nicht an möglicherweise mangelnder Action, sondern an einem besonders coolen Feature: Per Tastendruck lässt sich ein an **Matrix** erinnernder Slow-Motion-Modus aktivieren. So bewegen Sie sich genau wie alle Gegner und Objekte wie in Zeitlupe, haben aber den Riesenvorteil, dass Sie als Spieler weiterhin in normaler Geschwindigkeit zielen können. Während Ihre Häscher also kaum hinterherkommen, können Sie in aller Ruhe auf den Kopf zielen, was bei voller Geschwindigkeit nur schwierig möglich ist. Grund dafür ist die Waffenphysik: Je länger Sie draufhalten, desto mehr verzieht der Schießprügel. „Was, Laserkanonen haben doch gar keinen Rückstoß", sagen Sie? Stimmt, aber wer spricht von Laserwaffen? Obwohl **Chaser** 50 Jahre in der Zukunft spielt, werden vor allem heutige Waffensysteme, also Projektilgewehre oder Ähnliches, nachgebildet und die haben einen gewaltigen Rückschlag.

ERSTEINDRUCK

*Mal schießen, mal schleichen – das abwechslungsreiche Missionsdesign und die interessante Hintergrundgeschichte machen Freude und aus **Chaser** einen Geheimtipp. Auf jeden Fall vormerken!* JUSTIN STOLZENBERG

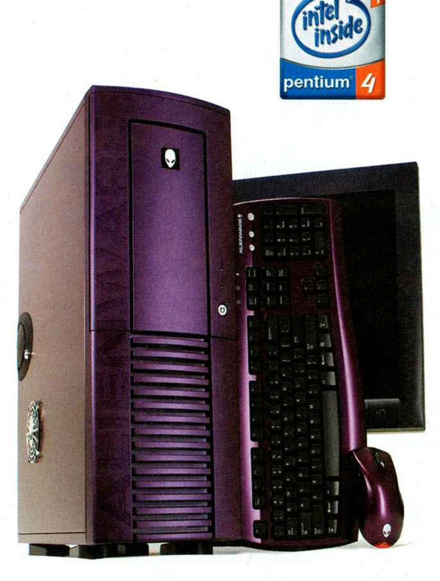
Entwickler .... Cauldron
Anbieter .... Jowood
Termin .... 2. Quartal 2003

DIE SCHNELLSTEN GAMING SYSTEME DIESES PLANETEN

SIND GELANDET!

"AREA-51™: Der schnellste PC, den wir jemals gesehen haben."

-Journalistenpreis PC Zone (GB)





AREA-51™ DESKTOPGAMING

Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT Technologie 3.06GHz
533 FSB und 512KB Advanced Transfer Cache
Hochleistungs - Heatsink Kühlung
Intel® 850E Chipset Motherboard
512MB PC-1066 RDRAM
1,44MB Diskettenlaufwerk
120GB 7200 U/Min. Ultra ATA100 Festplatte
ATI® RADEON™ 9800 PRO 128MB DDR
AlienAdrenaline: Video Performance Optimizer
Exklusives Koolmaxx™ Video-Kühlungssystem
Sound Blaster® Audigy 2™ 6.1 Soundkarte
16x/48x DVD-ROM Laufwerk
52x/24x/52x CD-RW Laufwerk
Black Dragon Full - Tower ATX Gehäuse mit 420-Watt PS
Logitech® Internet Tastatur
Microsoft® Intellimouse Explorer 3.0
10/100Mb Ethernet Adapter
Microsoft® Windows® XP Home Edition
AlienAutopsy: Automatisierter technischer Support
1 Jahr freier technischer Support (24h an 7 Tagen/Woche)
Personalisiertes Handbuch
Gratis Alienware® T-Shirt
Gratis Alienware® Mouse Pad
Konfiguriert und optimiert für beste Performance

2.999 €
incl. MWSt., excl. Versand



AREA-51m™ MOBILEGAMING

Intel® Pentium® 4 Prozessor 3.06GHz
533 FSB und 512KB Advanced Transfer Cache
Hochleistungs - Heatsink Kühlung
Intel® 845MP+ ICH3M Chipset Motherboard
512MB PC-2100 DDR SDRAM
Gehäuse mit exklusiver Metallic-Lackierung "Cyborg Green"
40GB 5400 U/Min. Ultra ATA100 Festplatte
15,0" UltraXGA+ Enhanced TFT Active Matrix LCD
ATI® Mobility RADEON™ 9000 PRO 128MB DDR
AlienAdrenaline: Video Performance Optimizer
Austaschbares 3,5" Diskettenlaufwerk 1,44MB
Austaschbares 24x/10x/24x CD-RW / 8x DVD Combo Laufwerk
Sound Blaster® PRO kompatibel mit Wavetable
5.1 3D Surround Sound mit digitalem S/PDIF Output
4 USB 2.0 Anschlüsse und 1 IEEE 1394 Anschluss
Type II PCMCIA Slot und schnelle IR Schnittstelle
10/100Mb Ethernet LAN und 56K Modem
Microsoft® Windows® XP Home Edition
AlienAutopsy: Automatisierter technischer Support
1 Jahr freier technischer Support (24h an 7 Tagen/Woche)
Personalisiertes Handbuch
Gratis Alienware® T-Shirt
Gratis Alienware® Mouse Pad
Konfiguriert und optimiert für beste Performance



3.199 €
incl. MWSt., excl. Versand

Wählen Sie aus einer breiten Farbpalette!

HIGH PERFORMANCE SYSTEME

Alienware® baut Gaming Systeme, die auch die Bedürfnisse des anspruchvollsten Anwenders erfüllen. Alle Alienware® Produkte verwenden ausschließlich Qualitätskomponenten und sind in verschiedensten Farben erhältlich. Mit einer kompetenten telefonischen Beratung, einer 24 Stunden Support Hotline und Upgrading zum Selbstkostenpreis bietet Alienware® das ultimative Gaming Erlebnis.

* Alienware® empfiehlt Microsoft® Windows® XP.

ALIENWARE®

Konfigurieren Sie Ihr Traumsystem: **WWW.ALIENWARE.COM/DE**
Telefonische Beratung: **0800 100 5079**
Außerhalb Deutschlands: **00353 902 56500**

Die Angaben über Preis, Ausstattungen und Verfügbarkeit können ohne Ankündigung geändert werden. Monitor und Lautsprecher sind im Preis nicht enthalten. Alle Preise verstehen sich exklusiv Versand. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Für weitere Informationen über Garantie, Leistung und technischen Support besuchen Sie bitte: www.alienware.com/de. Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht variieren. Die Datentransfer Geschwindigkeiten für CD-ROM, DVD-ROM, CD-RW und DVD+RW/+R Laufwerke können variieren, und CD-ROMs bzw. DVDs die auf diesen Laufwerke erstellt wurden, können unter Umständen mit anderen Abspielgeräten nicht kompatibel sein. Die Datentransfer Geschwindigkeiten für Modems und Netzwerkkarten können variieren. Auszeichnungen und Zitate betreffen kein bestimmtes System oder keine bestimmte Konfiguration. Das Logo von Intel, Intel Inside und von Pentium sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Intel Corporation. Alle eingetragenen Warenzeichen oder Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Besitzers. Änderungen des Gehäusedesigns vorbehalten.

VIDEO AUF DVD

ALTERSEMPFEHLUNG 18+

MEHRSPIELER

Counter-Strike Condition Zero

VERSAGT Zwei SAS-Soldaten müssen mit ansehen, wie Terrorkommandos dieses Schloss in die Luft jagen.

Nachdem sich schon das dritte Team an einer **Solo-Variante des beliebtesten Multiplayer-Shooters** versucht, quält die Fans nur noch eine Frage: Erscheint es überhaupt noch? Aber ja!


SCHÖNLING Die Spielermodelle sehen deutlich runder als in Counter-Strike aus. Waffen und Umgebung wirken allerdings nicht mehr zeitgemäß.

In Berlin trafen wir Eric Johnson, Projektleiter beim **Half-Life**-Erfinder Valve Software, der auch die Entstehung von **Condition Zero** beaufsichtigt. „Wir konzentrieren uns nun vor allem auf den Solo-Modus. Auch für Mehrspieler-Matches auf LAN-Partys und im Internet wird es die neuen Waffen und fünf bis zehn neue Karten geben, aber darum kümmern wir uns erst, wenn alles andere fertig ist", fasst Eric die Entwicklungen der letzten Monate zusammen. Solo-Spieler bestreiten als Teil eines Anti-Terror-Teams 20 Missionen in aller Welt, die in jeweils drei bis vier Levels unterteilt sind. Zwar steht keine epische Story hinter den Aufträgen, viele Zwischensequenzen in der Spiel-Engine sollen aber für die passende Atmosphäre sorgen. Im Wesentlichen wollen die Macher mit dem Offline-Feldzug Internet-Gefechte nachbilden, auf ursprünglich geplanten Schnickschnack wie Charakterwerte für die computergesteuerten Mitstreiter wird man nun doch verzichten. „**Condition Zero** kann man sich genauso wie **Half-Life: Opposing Force** oder **Blue Shift** vorstellen, nur dass es eben im **Counter-Strike**-Universum spielt."

Schöne neue Welt

Ebenfalls wieder entfernt haben die Programmierer eine ganze Reihe der zusätzlichen Waffen, darunter die Bazookas ebenso wie die Molotowcocktails. Insgesamt sollen nun zwei Sturmgewehre, ein MG, Granatwerfer und diverses Zubehör wie Schlüssellochkameras das Arsenal vergrößern (die bekannten **CS**-Knarren bleiben natürlich alle verfügbar). Ob solche Technik-Spielzeuge allerdings auch im Mehrspielermodus Sinn machen, darf bezweifelt werden. Zwar basiert auch **Condition Zero** noch auf der **Half-Life**-Engine, der man ihr Alter mittlerweile deutlich ansieht. Verfeinerte Spielermodelle mit höherer Polygonzahl und neue Spezialeffekte lassen das Solo-**Counter-Strike** aber nicht völlig den Anschluss an aktuelle Shooter verlieren. Und der Termin? „Wir sind sehr zuversichtlich, dass wir es diesmal pünktlich hinbekommen, noch im zweiten Quartal", verspricht Eric. Besitzer der **Counter-Strike**-Download- oder Vollversion sollen zumindest die neuen Waffen kostenlos nachgereicht bekommen, aber mit der alten Grafik vorlieb nehmen. RÜDIGER STEIDLE

ERSTEINDRUCK

*Ehrlich gesagt befürchte ich, dass **Condition Zero** zu spät kommt. Auch wenn die Entwickler den Termin diesmal halten: Die **Counter-Strike**-Welle verebbt langsam. Und **Condition Zero** bringt einfach zu wenig Neues, um daran noch etwas ändern zu können.* RÜDIGER STEIDLE

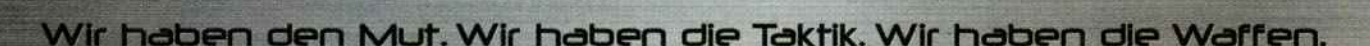
Entwickler	Ritual
Anbieter	Vivendi Universal
Termin	Sommer 2003

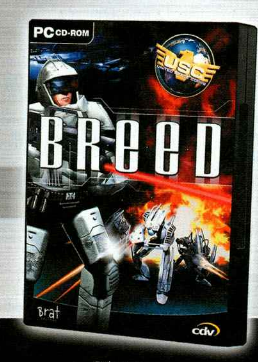
Die schärfste Waffe der U.S.C.



90-60-90
Cdr. Honey Beaver
macht alles platt, was unaufgefordert ihren Weg kreuzt.

Jet, Buggy, Panzer, APC und ein Arsenal an Schnellfeuerwaffen - sie beglückt die Breed ganz persönlich mit dem Jenseits!











Mehr Infos im Internet:



Release:





F1 Challenge 99-02



DESTRUCTION DERBY Mika ganz und gar nicht weltmeisterlich: Vom letzten Platz starten und dann einem Konkurrenten den Heckflügel abfahren.

SPA Die erste Kurve des belgischen Kult-Kurses im Jordan von 2001. Leider von einer ungünstigen Startposition.

Schumacher übertrumpfen und vier Mal in Folge Weltmeister werden! **Mit F1 Challenge 99-02 wird es erstmals möglich.**

Darf man es zu denken wagen? Könnte es sein, dass … der Titel klingt zumindest verheißungsvoll … Dann die Enttäuschung: Nein, eine richtige Einzelspieler-Karriere hat EA Sports noch nicht implementiert. Aber sie haben zumindest durch sinnvolle Neuerungen und völlig überarbeitete Technik dafür gesorgt, dass die Unzufriedenheit über den fehlenden Karrieremodus nur ganz klein bleibt. Der größte Vorzug von **F1 Challenge** ist, dass man die vier Formel-1-Saisons 1999 bis 2002 inklusive aller Veränderungen bei Rennställen, Autos, Strecken oder Regeln in einem Spiel vereint hat. Das bedeutet: Nicht länger veraltete Technik, eine völlig ungewohnte Fahrphysik oder etwaige Kompatibilitätsprobleme mit aktuellen Windows-Versionen, wenn man beispielsweise eine kleine Runde mit dem 2000er-Ferrari drehen möchte. Neben den obligatorischen Technikvorteilen – **Challenge 99-02** hat Motorensounds von echten F1-Wagen; die Grafik wurde besonders in Sachen Detailreichtum aufgebohrt – hat EA besonders bei der Fahrphysik deutliche Fortschritte gemacht: **F1 Challenge 99-02** fährt sich wie eine knallharte Simulation und hat alle spürbaren Arcade-Fragmente der einstigen Konsolenkonvertierung abgelegt. Aber den höheren Simulationsgrad fühlt man nicht nur auf der Strecke, sondern sieht es schon dem Setup an. Exakte, realitätsgetreue Telemetrie hilft Experten dabei, das letzte Quäntchen Leistung aus ihren Rennern zu holen. Damit aber nicht nur Kfz-Mechaniker, Formel-1-Fahrer und -Freaks auf ihre Kosten kommen, gibt es immer wieder Hilfen, mit denen man sich ganz langsam an die empfindlichen Formel-1-Autos herantasten kann. Bei den Fahrhilfen kann man mit ABS, ASR, Lenk- und Bremsunterstützung, erhöhter Stabilität oder etlichen weiteren, jeweils unterschiedlich stark dosierbaren Starthilfen den Schwierigkeitsgrad nahezu stufenlos an die eigenen Bedürfnisse und Vorlieben anpassen. Und für den Anfang tun es auch die vorgefertigten Setups.

'99 bis '02 Schumis Ferrari im Wandel der Jahre

In der Formel 1 kommt es auf Nuancen an, entsprechend gering sind die Veränderungen von Saison zu Saison. Vergleicht man aber mal Schumachers Ferrari von 1999 und seinen überragenden F-2002, sind klare Entwicklungen zu erkennen.









ERSTEINDRUCK

F1 Challenge 99-02 ist eine vielversprechende Simulation. Aber vor allem eine tolle Werbung für den – hoffentlich baldigen – Nachfolger. Denn der Gedanke an die geniale Fahrphysik und Originallizenz zukünftig in Kombination mit einem umfassenden Karrieremodus lässt es einem ganz warm ums Motorsport-Herz werden. JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler	EA Sports
Anbieter	Electronic Arts
Termin	Mai 2003

TEST



So testen wir



Petra Maueröder pm@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Rise of Nations, Rollercoaster Tycoon 2, Wildlife Park
MULTIPLAYER-FAVORIT: Indiziertes Spiel
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rollercoaster Tycoon 2, Fußballmanager 2003, C&C-Sammlung
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Rollercoaster Tycoon 2 Add-on
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Rise of Nations
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Jurassic Park: Operation Genesis



Rüdiger Steidle rs@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Vietcong, Praetorians
MULTIPLAYER-FAVORIT: Praetorians
EINSAME-INSEL-SPIELE: Populous, Strategic Command, Counter-Strike (dt.)
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Counter-Strike: Condition Zero
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Hearts of Iron
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Vietcong

STRATEGIE



Christian Müller cm@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Enclave, Delta Force: Black Hawk Down
MULTIPLAYER-FAVORIT: Rocket Arena 2
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rocket Arena 2, Sim City 4, Civilization 3
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Breed
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Enclave
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Vietcong

Dirk Gooding dg@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Eve Online Beta-Test, Enclave
MULTIPLAYER-FAVORIT: GL Tron
EINSAME-INSEL-SPIELE: Q2 CTF, Medieval: Total War, Deus Ex
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Imperium Galactica 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP: No Man's Land
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Master of Orion 3

ACTION



Thomas Weiß tw@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Dark Age of Camelot, Freelancer
MULTIPLAYER-FAVORIT: Dark Age of Camelot
EINSAME-INSEL-SPIELE: Counter-Strike, Starcraft
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Warcraft 3: Frozen Throne
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Enclave
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Gefeuert



David Bergmann db@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Jurassic Park: Operation Genesis, Unreal 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: GL-Tron
EINSAME-INSEL-SPIELE: Baphomets Fluch 2, Day Of The Tentacle, Black & White
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Deus Ex 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Jurassic Park: Operation Genesis
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Dragon's Lair 3D

ABENTEUER



Justin Stolzenberg js@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: DF: Black Hawk Down, Raven Shield, DTM Race Driver
MULTIPLAYER-FAVORIT: Rocket Arena 3
EINSAME-INSEL-SPIELE: DTM Race Driver, Rocket Arena 3, Anstoß 1
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: NHL 2004
AKTUELLER GEHEIMTIPP: DF: Black Hawk Down
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Vietcong

Harald Wagner hw@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: NASCAR Racing 2003 Season, Das achte Weltwunder, DTM Race Driver
MULTIPLAYER-FAVORIT: GL-Tron
EINSAME-INSEL-SPIELE: NASCAR Racing 2003 Season, Everquest
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: NASCAR Racing 2004 Season
AKTUELLER GEHEIMTIPP: F1 Challenge 99-02
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: NASCAR Racing 2002 Season

SPORT & RENNSPIEL

Der Wertungskasten

Auf einen Blick: Der Wertungskasten enthält alle Infos, die Sie für Ihre Kaufentscheidung benötigen.

Preis
Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers. Der Preis fließt aufgrund der erheblichen regionalen Unterschiede grundsätzlich nicht in die Wertung ein.

Termin
Der offizielle Verkaufsstart laut Anbieter

USK
Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

Zielgruppe
Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

Schwierigkeitsgrad
Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung?

Testcenter: Prozessor
Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Testcenter: Arbeitsspeicher
Anhand der Farbe sehen Sie auf einen Blick, ob das RAM Ihres PCs ausreicht, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität spielen zu können.

Testcenter:
Mit welcher Spiele-Performance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Die Klasse finden Sie anhand der Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite heraus.

Pro & Contra
Die wichtigsten positiven und negativen Aspekte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind und die Wertung am maßgeblichsten beeinflussten.

Einzelwertungen
Die Wertungen für Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Spieldesign und Mehrspieler werden genau aufgeschlüsselt; bei großen Tests erläutert die Rubrik „Im Wettbewerb" im Testcenter das Zustandekommen dieser Werte.

TESTURTEIL
FREELANCER

86

ENTWICKLER Microsoft	**ANBIETER** Microsoft
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** 18. April 2003
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 128
Internet: 128 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 1.500 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Sehr bequeme Steuerung
+ Spannende Hintergrundgeschichte
+ Abwechslungsreiche Grafik
+ Sehr gute Gegner-KI
– Eintönige Missionen

GRAFIK	88%
SOUND	87%
STEUERUNG	94%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARLANCER** oder **AQUANOX 2** mochten.

Vergleichbare Spiele
In dieser Empfehlung gibt die Redaktion vergleichbare Genre-Konkurrenten an, aber auch Spiele mit ähnlicher Thematik.

Spielspaß-Wertung
Die große Wertung unseres Testurteils gibt die Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spieldesigns steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils andere Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

Wertungs-Philosophie

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in eines von 20 gängigen Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: Erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 % Wertung gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden.



TESTCENTER

Verlässliche Infos frisch aus dem PC-Games-Testlabor: In drei einfachen Schritten erfahren Sie detailliert, ob und wie die neuesten PC-Spiele auf Ihrem System laufen.

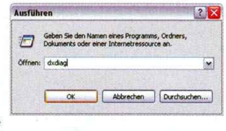
Jedes Spiel stellt individuelle Anforderungen an Ihren PC – mal kommt es auf die Grafikkarte an, mal zählt reine Prozessorleistung und viele Spiele wiederum fordern jede Menge Hauptspeicher. Beispiel **Gothic 2**: Mit einem Pentium 4 3.06 GHz und einer Geforce4 Ti-4600 ruckelt das Spiel bei nur 256 MB RAM erbärmlich. Weil das schwächste Glied in der Kette den Rest ausbremst, haben wir genau dieses Prinzip in unserem neuen Testcenter berücksichtigt. Anstelle schwammiger Aussagen bekommen Sie bei uns also ganz konkrete Informationen über die Performance eines Spiels mit nahezu jeder Hardware.

Die Vorteile:

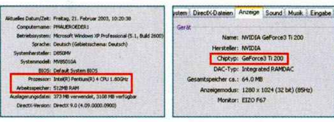
- Anders als bei anderen Magazinen erfahren Sie nicht nur, dass ein Spiel ruckelt, sondern auch warum. Sie erkennen, woran es wirklich hakt.
- Ganz wichtig: Sie erfahren sofort, ob und in welchem Ausmaß sich die Performance bei welcher Hardware-Aufrüstung verbessert.
- Alle gängigen PC-Systeme werden abgedeckt.
- Das System berücksichtigt drei verschiedene Detailstufen sowie die drei wichtigsten Auflösungen in 32 Bit.

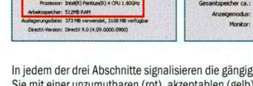
Schritt für Schritt:

Zunächst müssen Sie herausfinden, mit wie viel MHz Ihr PC getaktet ist und welcher Chip auf der Grafikkarte sitzt. Falls Sie das nicht ohnehin wissen, geht das am einfachsten mit DXDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX:



1. Auf den Windows-„Start"-Button klicken und „Ausführen" wählen.
2. „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm).
3. Auf der Karteikarte „System" finden Sie Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.





In jedem der drei Abschnitte signalisieren die gängigen Ampelfarben, ob Sie mit einer unzumutbaren (rot), akzeptablen (gelb) oder hervorragenden Performance (grün) zu rechnen haben.



1. PROZESSOR

Entscheidend für: Levelgeometrie, detaillierte Modelle und Levelobjekte wie Bäume usw., künstliche Intelligenz, Spiel-Physik, Partikel-Effekte, Auflösung in 2D-Spielen

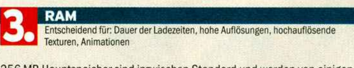
Anhand der Farbskala können Sie die Performance für jede Detailstufe (minimal, mittel, maximal) ablesen. Achtung: Auch wenn verschiedentlich etwas anderes behauptet wird: Der Prozessor hat in 3D-Spielen nichts mit der Auflösung zu tun – dafür ist die Grafikkarte zuständig. Der 3D-Beschleuniger allein berechnet die ganzen bunten Pixel, aus denen sich letztendlich das Bild auf dem Monitor zusammensetzt. Daher sind Aussagen, man bräuchte für eine hohe Auflösung einen schnellen Prozessor, grundsätzlich falsch. Um bei unseren Prozessor-Tests eine Verfälschung der Ergebnisse seitens der Grafikkarte/Auflösung auszuschließen, bilden 800x600 oder 1.024x768 Bildpunkte in Verbindung mit einer schnellen Radeon 9700 Pro die Basis für unsere Messungen.

2. GRAFIKKARTE

Entscheidend für: Auflösung, Farbtiefe, Texturqualität, Spezialeffekte wie Rauch, Nebel, Explosionen, Kantenglättung, anisotroper Filter

PC Games teilt alle gängigen Grafik-Chips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Detail-Schalter für Partikeleffekte oder Leveldetails reduzieren in der Regel die Rechenlast für den Prozessor, nicht aber für die Grafikkarte. Deshalb gehen wir bei den Grafikkarten immer von maximalen Details in puncto Texturqualität/Texturauflösung aus und haben Features wie Detailtexturen grundsätzlich aktiviert.

KLASSE 1 DIE MINIMAL-AUSSTATTUNG	KLASSE 2 DIE STANDARD-KARTEN
Geforce 256 SDR/DDR Geforce2 MX/MX-200/MX-400 Geforce4 MX-420 Kyro 1	Geforce 2 Pro/Ultra/Ti Radeon 7500 Geforce4 MX 440/460 Kyro 2
KLASSE 3 DIE PROFI-LIGA	**KLASSE 4 DIE HIGH-END-PLATINEN**
Radeon 8500 Radeon 9000/9100/9500 Geforce3 Ti-200/500 Geforce4 Ti-4200	Radeon 9700/Pro Radeon 9500/Pro Geforce4 Ti-4400/4600 Geforce FX



3. RAM

Entscheidend für: Dauer der Ladezeiten, hohe Auflösungen, hochauflösende Texturen, Animationen

256 MB Hauptspeicher sind inzwischen Standard und werden von einigen Spielen sogar zwingend vorausgesetzt. Aufgrund der nach wie vor sehr günstigen Preise für Speicherbausteine empfehlen wir grundsätzlich eine Aufstockung auf 512 MB.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal



1. PROZESSOR



Das lang erwartete Renn-Epos **DTM Race Driver** benötigt ein ordentlich abgestimmtes System, damit Sie flüssig durch alle Kurven kommen. Sowohl Grafikkarte als auch die CPU beeinflussen die Spielperformance. Ab 1.400 MHz liefert der Prozessor in **Race Driver** eine ordentliche Leistung ab, mit mehr als 1.800 MHz läuft das Spiel auf Ihrem Rechner optimal. Um mit weniger als 1.400 MHz flüssig spielen zu können, müssen Sie „Verwischte Bewegungen" deaktivieren und die „Entfernungsgrafik" vermindern.

2. GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I	Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200	Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Im echten Rennzirkus hat veraltete Technik nur wenig Aussichten auf einen vorderen Platz. Das gleiche Prinzip gilt auch bei **Race Driver**, da erst mit einer Geforce3 in 1.024x768 eine in jeder Situation flüssig spielbare Framerate erreicht wird. Besitzen Sie eine ältere Grafikkarte, sollten Sie die Auflösung auf 800x600 verringern. Ebenfalls sollte die Option „Verwischte Bewegungen" deaktiviert werden, **Race Driver** läuft dann knapp 40 Prozent schneller.

3. RAM

128 MB

256 MB

512 MB

1.024 MB

Erst bei detailreichen Strecken zahlt sich Arbeitsspeicher über 256 MB RAM aus. Mit weniger als 256 MB kommt es zu kleinen Hängern während des Rennens.

? ICH HABE ZWEIMAL „GRÜN" UND EINMAL „ROT" – WAS HEISST DAS JETZT?

Entscheidend ist immer die „schlechteste" Farbe. Beispiel: Wenn Ihre Grafikkarte lediglich „rot" abschneidet, hilft nur eine Aufrüstung – selbst dann, wenn Sie einen 3-GHz-PC mit 1.024 MB Hauptspeicher Ihr Eigen nennen. Und sollte eines der drei Bauteile (CPU, Speicher, Grafikkarte) mit Gelb bewertet sein, so wird das Spiel auch nur „gelb", sprich akzeptabel, laufen.

Die Icons

Achten Sie auf die Hinweis-Symbole zu Beginn von Vorschau- und Testberichten:



Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks
Zu diesem Spiel finden Sie Cheats und/oder Komplettlösung in der Tipps-&Tricks-Rubrik.



Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Bilden Sie sich ein eigenes Urteil: Spielbare Demo-version auf Heft-CD/DVD!



Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler
Macht besonders zu mehreren Spaß – im Netzwerk oder online.



Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht, Bugs!
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



PC-Games-Award
Herausragende Spiele würdigen wir mit dem begehrten PC-Games-Award – und zwar unabhängig von der Gesamt-Wertung. Mit diesem Prädikat ausgezeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß.



Spiel des Monats
Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.



PC Games Award
SPIEL DES MONATS 5/2003

Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft

Während Indiana Jones 4 auf sich warten lässt, **schwingt Indy auf dem PC schon wieder die Peitsche**. Und zwar so, dass man den Kinofilm gar nicht vermisst ...

„Ich werde mit dem Dreh zum nächsten **Indiana Jones** im April 2004 beginnen", spricht Steven Spielberg und wirft damit die Frage auf: Mit einem 60-jährigen Harrison Ford, der Gehstock statt Peitsche zückt? Während sich der Kinofilm in einer ähnlichen Geschwindigkeit voranbewegt, mit der Haare wachsen, erlebt Indy auf dem PC spannende Abenteuer. Diesmal ist er auf der Suche nach einem chinesischen Artefakt, von dem man munkelt, es könne den Willen der Menschen kontrollieren: das Herz

UMWEGE Vordereingänge sind in Action-Spielen mega-out. Indy schleicht sich auf anderem Wege ins Schloss.

des Drachen. Ebenfalls Interesse bekundet haben andere Parteien: Grabräuber, Einheimische, vermummte Kampfsportexperten aus China und natürlich die Nazis. In Prag, Istanbul und Hongkong der 30er-Jahre sind das Ihre Gegner.

Das Spiel beginnt losgelöst von der eigentlichen Story: Indy fahndet im Dschungel Sri Lankas nach Schätzen, er schwingt sich wie Tarzan von Liane zu Liane, erkundet längst vergessene Höhlen, die sich hinter tosenden Wasserfällen erstrecken, und überlebt Fallen, die für jeden Touristen den Tod bedeuten würden. Da schießen Giftpfeile aus Wänden hervor und Bodenplatten brechen unter lautem Getöse weg, während antike Mechanismen versteckte Durchgänge freilegen. Alltag für den Archäologen. Und Tutorial für den Spie-



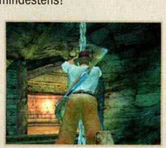
Gelenkig **wie Lara Croft**

Vor seiner weiblichen Kollegin muss sich Indy nicht verstecken – er ist genauso fit, mindestens!

VORANTASTEN
Schmale Mauervorsprünge und enge Gänge meistert Indy, indem er sich wie Agent Sam Fisher mit dem Rücken an die Wand presst und langsam vorwärts tastet.



SCHWINGEN
Wenn sich Indy an Ketten, Lianen oder seiner Peitsche festhält, darf er Schwung holen und sich nach vorne und hinten schaukeln – und anschließend springen.



RUTSCHEN
Der schnellste Fluchtweg: Indy spannt seine Peitsche zwischen ein Seil und rutscht im Mördertempo (und mit heroischer Indy-Hymne) in die Tiefe.



ROLLEN
Wenn Sie während des Rennens die Q-Taste drücken, rollt sich Indy am Boden entlang. Eignet sich, um in letzter Sekunde durch schließende Türen zu huschen.

HANGELN
Gehört zum Standard-Repertoire von Adventure-Helden: Indy hangelt sich an Röhren oder Mauervorsprüngen entlang, um Abgründe zu überwinden.



KLETTERN
Sobald sich Indy an einem Seil festklammert, darf er nicht nur nach vorne und hinten schaukeln, sondern auch nach oben oder unten klettern.



HOCHZIEHEN
Der Klassiker seit **Tomb Raider**: Wenn sich Indy mit den Händen an einem Mauervorsprung festhält, dürfen Sie ihn per Tastendruck zum Hochklettern animieren.



ENERGIE
Okay, dazu braucht man nicht wirklich Muskeln: An spärlich verteilten Brunnen frischt Indy seine Lebensenergie wieder auf, indem er seine Flasche auffüllt.



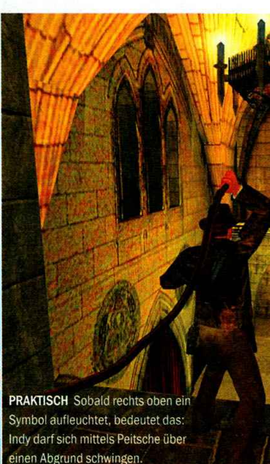


ÜBERSINNLICH In der Kaisergruft erwachen Statuen zum Leben und kämpfen mit Riesenschwertern, die Funken sprühen.

Reiseführer: Rund um den Globus

Indy kommt auf seiner Suche nach der Kaisergruft ganz schön rum. Das Spiel teilt sich in zehn Spielabschnitte mit jeweils unterschiedlich vielen Unterlevels auf. Wir erklären Ihnen Indys Reiseziele, die ihn von Sri Lanka bis nach Peng-lai führen, im Detail.





PRAKTISCH Sobald rechts oben ein Symbol aufleuchtet, bedeutet das: Indy darf sich mittels Peitsche über einen Abgrund schwingen.

1. CEYLON

In Ceylon, dem heutigen Sri Lanka, beginnt Indys Abenteuer. Das ganze erste Kapitel dient als Tutorial für den Spieler. In Sri Lanka steuern Sie Indy überwiegend durch alte Ruinen, hangeln sich über Felsen und weichen Fallen aus. Außerdem stoßen Sie auf eine Gruppe angeheuerter Grabräuber, die es auf den Amerikaner abgesehen haben. Am Ende liefern Sie sich einen Kampf mit einem übergroßen Krokodil, das einen antiken Schatz bewacht, der Indy auf die Spuren der Kaisergruft bringt.



2. PRAG

Um dem Geheimnis der Kaisergruft auf die Schliche zu kommen, reist Indy nach Prag, wo ein altes Schloss steht. Die Nazis haben sich bereits in den Gemäuern niedergelassen und setzen alles daran, Indy am Eindringen zu hindern. Drinnen stoßen Sie auf Geheimgänge, versteckte Türen und jede Menge Fallen. Da schwingen Äxte durch Gänge und rotierende Sägeblätter kommen überraschend aus Wänden gefahren. Prag ist die erste Station, in der man sich eine bessere Speicherfunktion wünscht.



3. ISTANBUL

Indy geht den Nazis in die Falle und wird nach Istanbul verschleppt, wo das Verhör stattfinden soll. Eine vermummte Gestalt hilft dem Archäologen, aus dem Gefängnis auszubrechen. Anschließend kämpft sich Indy mit Maschinenpistolen und Granaten über die Dächer von Istanbul. Später stößt er auf eine Ausgrabungsstätte der Nazis, die weit hinein in den Untergrund führt. Unter der Erdoberfläche erstreckt sich ein gewaltiges Tunnelsystem, das es zu erkunden gilt.



4. HONGKONG

Indys vierte Station ist Hongkong. In Hongkong will Indy mit seinen Verbündeten (darunter die hübsche Mei Yeing, die später auch an seiner Seite kämpft) ein Meeting in einem beeindruckenden Opernhaus abhalten, um das weitere Vorgehen zu erörtern. Doch die Nazis funken dazwischen und kidnappen Mei. Indy verfolgt die Gauner kreuz und quer durchs Opernhaus, bis hinaus auf die belebten Straßen Hongkongs. Die Jagd endet am Hafen, wo sich Indy mit dem Schiff nach Peng-lai aufmacht.



5. PENG-LAI

Auf der Insel Peng-lai haben die Nazis einen U-Boot-Stützpunkt errichtet und sind eifrig damit beschäftigt, das Geheimnis der Kaisergruft zu lüften. Das kann Indy natürlich nicht zulassen, also infiltriert er die Basis und kämpft sich durch Unterwassertunnel mit Haien und Militärstützpunkte der Deutschen. Später muss Indy die Spitze des Berges erreichen, um in die Kaisergruft zu gelangen: Während Indy in schwindelerregenden Höhen mit der Gondel fährt, starten die Nazis Luftangriffe, um ihn aufzuhalten.



ler. Später entfaltet sich die unglaubliche Geschichte und ihr Märchencharakter kommt zum Vorschein. In Zwischensequenzen, die in Spielgrafik gehalten sind, erfährt Indy die Hintergründe über das mysteriöse Herz des Drachen.

Von Lara inspiriert

Wenn Sie **Tomb Raider** gespielt haben, wird Ihnen







FEUER FREI!
Gelegentlich müssen Sie fest installierte Geschütztürme bedienen, um feindliche Vehikel abzuschießen (hier Flieger).

die Steuerung so vertraut vorkommen wie ein- und auszuatmen. Sie entspricht nämlich exakt dem großen Vorbild. Das heißt: fast. Die Kamera hängt nicht fest hinter der Spielfigur, wie im Genre üblich. Sie bewegt sich stattdessen nur träge mit, was Ihnen mehr Kontrolle über den Bildausschnitt einräumt. Mit der Maus drehen Sie die Perspektive frei in alle Richtungen, die Tastatur animiert Indy zum Laufen. Obwohl **Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft** eine Xbox-Umsetzung ist, funktioniert die Steuerung auf dem PC dank der beiden separaten Eingabegeräte nach kurzer Einarbeitungszeit sogar noch besser. Wer unbedingt mag, darf allerdings trotzdem mit Gamepad ins Feld ziehen. Grundsätzlich hat man beim Interface auf Komfort geachtet: Sobald Indy einen bestimmten Gegenstand braucht, leuchtet am oberen Bildschirmrand das entsprechende Symbol auf. Ein Druck auf E wählt den geforderten Gegenstand automatisch aus, etwa die Peitsche, um Hindernisse zu überwinden.

Die ersten Spielminuten könnte statt Indy auch Lara Croft übernehmen. Es würde keinen Unterschied machen. In Sri Lanka laufen Sie durch eine hübsche Dschungelumgebung und scheuchen Vögel auf, die es sich am Boden gemütlich gemacht haben. Sie springen gelegentlich von Stein zu Stein, waten durch kleine Flüsse, hangeln sich an Mauervorsprüngen entlang und stibitzen Schätze aus alten Höhlen. Wer einen falschen Schritt macht, schürft sich höchstens die Knie auf. Gelegentlich versperren Pflanzen Durchgänge, doch ein



RECHTER HAKEN
Nicht nur die Nazis, sondern auch chinesische Kampfsportexperten haben es auf Indy abgesehen.

Kämpfe wie in Hollywood

Eines der spaßigsten Elemente im ganzen Spiel ist das Kampfsystem. Wir stellen Ihnen ein paar von Indys Waffen genauer vor.

Chapeng

Das Chapeng kommt aus China. Die linke Maustaste bewirkt, dass Indy die Waffe wie einen Wurfstern in Richtung Gegner schleudert. Mit der rechten Maustaste schwingt Indy seine Fäuste inklusive Chapeng, was den Nahkampfschaden erhöht.



Armbrust

Die Armbrust aus China verfügt ähnlich wie die Schrotflinte über eine sehr niedrige Schussfrequenz, weil Indy nach jedem Schuss erst langwierig nachladen muss. Dafür lässt sich damit auf die Entfernung deutlich präziser feuern.



Harpune

Im späteren Spielverlauf darf Indy auf Hilfsmittel zurückgreifen, mit denen er für längere Zeit tauchen kann. Weil im Wasser Riesenkraken und Haie lauern, kommt die Harpune gerade recht. Achtung: Die Munition ist stark begrenzt!



Luger

Die schallgedämpfte Luger fasst nicht besonders viel Munition und muss häufig nachgeladen werden – was Zeit kostet. Sie eignet sich hervorragend als Notwaffe, die scheinbar aussichtslose Situationen in letzter Sekunde zum Guten wendet.



Flasche

So kämpfen richtige Film-Helden! Herumliegende Flaschen darf Indy aufheben und dem Gegner an den Kopf donnern – das funktioniert logischerweise nur einmal, richtet ordentlich Schaden an und stoppt den Widersacher kurz.



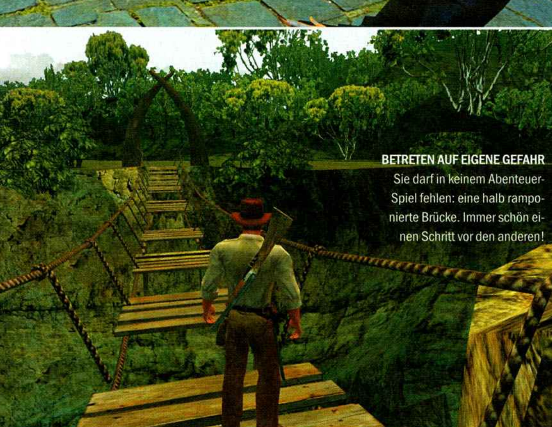
Schaufel

Schon der Anblick des Bildes tut weh: Mit der Schaufel darf Indy seinen Gegnern mächtig eins auf die Mütze geben. Weil die Schaufel extrem viel Schaden verursacht und über eine große Reichweite verfügt, lässt sie sich leider nicht mitnehmen.





FEUERWERK Obligatorisch in Action-Spielen: ein Mündungsfeuer, das fast größer als die Spielfigur selber ist.



BETRETEN AUF EIGENE GEFAHR Sie darf in keinem Abenteuer-Spiel fehlen: eine halb ramponierte Brücke. Immer schön einen Schritt vor den anderen!



DICKE HAUT Ein Grabräuber trifft Indy aus nächster Nähe mit der Schrotflinte. Doch Indy verliert nur ein paar Zentimeter Lebensenergie.

paar Schläge mit der Machete lösen dieses Problem. Der gemächliche Abenteuerurlaub wird zum filmreifen Spaß-Trip, sobald es zu den ersten Gefechten kommt.

Zwei Fäuste, zig Gegner

Im Spiel sind die Gefechte so, als würden Sie Bud Spencer zusehen, wie er Bösewichte verprügelt: völlig übertrieben. Ein sattes Klatschen begleitet Faustschläge, Gegner fliegen meterweit durch die Luft und lassen den Boden beim Aufschlag erzittern. Erledigte Figuren lösen sich sofort auf und verschwinden. Mit der Realität haben diese Kämpfe nicht viel am Hut. Apropos Hut: Indy verliert in der Hitze des Gefechts regelmäßig seinen legendären Kopfschmuck. Wer mag, darf das Utensil aber wieder vom Boden aufklauben.

Indy kämpft, als wäre er Champion im Boxen. Er teilt Kinnhaken aus, schwingt seine Rechte, zieht mit der Linken nach und rammt Gegner frontal. Er schlägt mit beiden Händen gleichzeitig, als würde er einen gewaltigen Hammer führen, tritt mit den Knien, mit Füßen, schubst und zerrt, kurz: Er ist eine Kampfmaschine, die auf Hochtouren läuft. Die Gefechte im Spiel sind so dynamisch wie in einem Hollywood-Film und haben nichts mehr mit den Altersheim-Keilereien aus **Indiana Jones und der Turm von Babel** gemeinsam. Die wichtigste Neuerung: das Kombo-System. Die rechte Maustaste steuert Indys rechte Faust und umgekehrt. Der gleichzeitige Druck auf beide Maustasten bewirkt, dass Indy sein Opfer am Kragen packt und einen Kopfstoß austeilt,

Granate

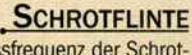
Granaten sind zwar sehr durchschlagskräftig, stellen aber auch für Indy selber eine Gefahr da, zum Beispiel wenn sie nach dem Werfen an Wänden abprallen und wieder zum Ausgangspunkt zurückkullern. Suchen Sie vor der Benutzung Deckung!





Stuhl

Wenn gerade keine Kanone zur Hand ist, dann muss die Inneneinrichtung herhalten: Indy schleudert Stühle auf Gegner, die daraufhin zu Boden stolpern. Übrigens zerfallen die Stühle wunderbar laut polternd in ihre Einzelteile – das ist Film-Feeling!



Schrotflinte

Die Schussfrequenz der Schrotflinte ist zwar extrem niedrig, dafür hat die Waffe im Nahkampf eine gewaltige Schadenswirkung! Wenn gerade keine Zeit zum Nachladen ist, schwingt Indy die Flinte über die rechte Maustaste wie eine Keule.

MP40

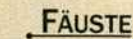
Wenn Indy die MP40 aufnimmt, raunt er nicht umsonst: „Das dürfte für Ausgleich sorgen!" – die automatische Waffe eignet sich ganz hervorragend zum Abwehren vieler Gegner. Seien Sie aber nicht zu stürmisch; das Magazin ist schnell leer geschossen.



Peitsche

Die Peitsche ist Indys ständiger Begleiter. Im Spiel darf er den Gegnern damit die Waffe aus den Händen schlagen. Oder die Widersacher kurz fesseln und an sich heranziehen. Das funktioniert aber nur, wenn das Timing und die Distanz stimmen.





Fäuste

Ausnahmsweise sind Faustkämpfe nicht der letzte Ausweg. Im Gegenteil: Die meisten Gefechte werden so ausgetragen – und gleichen einem übertriebenen Boxkampf. Es lassen sich sogar unterschiedliche Schlagkombinationen durchführen.





Licht und Schatten: gute Grafik, schlechte Grafik

Die grafische Qualität von **Indiana Jones** schwankt wie ein Segelboot im Sturm. Wir haben Positiv- und Negativbeispiele anhand von vier Szenen herausgegriffen.

GUT | **SCHLECHT**



Konstruktionen wie das Teleskop sind eine willkommene Abwechslung zum gelegentlich sehr eckigen Areal. Und das Beste: Die Oberfläche glänzt dank Bump Mapping wunderbar realistisch (hier wegen fehlender Bewegung nicht eindeutig erkennbar). Das ist ein Effekt, den man für gewöhnlich nur in Nvidia-Grafik-Demos zu sehen bekommt.



Schaut auf den ersten Blick gut aus – aber eben nur auf den ersten Blick. Das Problem: Der Hintergrund ist eine eindimensionale Bitmap-Tapete, grob aufgelöst dazu. Das spart zwar Rechen-Power, sieht aber unschön aus und ist als Lösung veraltet. Eleganter wäre gewesen: eine bewegte Textur als Himmel und dichter werdender Nebel in der Ferne.



Aus den Fenstern rechts dringen Lichtstrahlen, die scheinbar die Textur links unten erhellen. Das hat ja schon fast **Splinter Cell**-Qualitäten! Aber nur fast: In **Splinter Cell** sind die Lichteffekte und der Schattenwurf dynamisch, in **Indiana Jones** ist die Textur von vornherein so gezeichnet worden (sprich sie leuchtet immer, unabhängig vom Lichteinfall).



Ein Beispiel für eine hässliche Textur im Spiel: Dieser braune Farbhaufen vorne im Bild soll ein Mauerwerk darstellen. Für gewöhnlich sind PC-Spieler solche grob aufgelösten Texturen nur aus PlayStation-2-Umsetzungen gewöhnt. Fürs nächste Indy-Spiel wünschen wir uns: Detail-Textures, die auch aus nächster Nähe nicht zum Farbbrei werden.

der schon beim Zuschauen schmerzt. Auch der vom Schulhof bekannte Schwitzkasten gehört zum Angriffsrepertoire des Archäologen. Die Zweikämpfe sind so packend, dass man nach einem fantastischen Handgemenge wie Indy im Film rufen möchte: „Noch jemand ohne Fahrschein?"

Die Gegner-KI überrascht durch ihre Vielseitigkeit. Die Feinde trippeln vor und zurück wie Profis und weichen Schlägen blitzschnell aus. Sobald sie eine Schusswaffe zu fassen kriegen, hechten sie in die nächste Deckung und greifen aus der Distanz an. Wenn sie eine Granate bemerken, flüchten die Gegenspieler und schwingen sich zur Not sogar über Geländer, um der Detonation zu entkommen. Oder sie schnappen sich das Geschoss und werfen es zum Absender zurück. Im Kontrast dazu stehen manche Nazis, die trotz gezückter Maschinenpistole lieber geduckt hin- und hertänzeln, statt einfach zu schießen. Im Großen und Ganzen aber gehört die KI zur besten, die es in einem Action-Spiel je gab.

Abenteuer wie im Film

„Diese Brücke schaut alt aus. Überqueren Sie sie vorsichtig", rät das Tutorial. Und ein Blick offenbart: Ja, diese Brücke ist alt und der Abgrund tief. Also schätzt man Abstände ab, läuft im Schneckentempo los, möchte sich notfalls festklammern – und stürzt natürlich prompt. Geskriptete Ereignisse der Marke „fies". Unten angekommen, freut man sich: Das Wasser hat den Aufschlag abgeschwächt. Die Freude verfliegt, als zwei Sekunden später das erste Krokodil nach Indy



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 65 Levels
- 10 Schauplätze
- Über 15 Waffen
- Original-Soundtrack
- Third-Person-Perspektive
- Automatische Speicherfunktion

Zahlen & Fakten

Genre:	Action-Adventure
Vergleichbare Spiele:	Oni, Tomb Raider, Enclave, Heavy Metal F.A.K.K. 2
Entwickler:	The Collective
Vom gleichen Entwickler:	Keine PC-Titel
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Innere Kanalstraße 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0
Offizielle Website:	http://www.lucasarts.com/products/indiana/
Website des Publishers:	http://www.electronicarts.de
Website des Entwicklers:	http://www.lucasarts.com/
Beste Fansite:	http://www.theraider.net
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-754465 (€ 1,24/Min)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	25.04.2003
Preis lt. Hersteller:	€ 50,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch mit 42 Seiten
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	15 Stunden

Im Wettbewerb

	Indiana Jones und der Turm von Babel	Tomb Raider: Die Chronik	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft
GRAFIK	**45**	**66**	**80**
Detailreichtum Spielwelt	41	61	77
Detailreichtum Objekte	42	60	80
Vielfalt der Spielwelt	49	79	85
Animation der Objekte	69	85	88
Effekte	40	55	72
SOUND	**75**	**62**	**86**
Musik	85	66	89
Soundeffekte	80	80	80
Stimmen/Kommentar	86	71	75
STEUERUNG	**75**	**77**	**79**
Bedienungskomfort/Navigation	75	80	81
Präzision der Steuerung	75	80	71
Übersichtlichkeit/Perspektive	76	75	78
ATMOSPHÄRE	**71**	**72**	**85**
Spannung/Überraschungen	65	60	86
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	60	70	85
Story/Dialoge/Kommentare	70	56	79
Inszenierung	72	69	79
SPIELDESIGN	**70**	**65**	**70**
Komplexität /Spieltiefe	70	65	70
Einsteigerfreundlichkeit	70	67	80
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	81	82	65
Verhalten der Computergegner	66	60	88
Innovation	45	35	59
MEHRSPIELERMODUS	**–**	**–**	**–**
Abwechslung der Spielmodi	-	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	-	-
TEST-AUSGABE:	PCG 01/00	PCG 01/01	PCG 05/03
WERTUNG:	71 (abgewertet)	71 (abgewertet)	81

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Tolle Animationen
- ⊕ Abwechslungsreiche Grafiken
- ⊖ Hässliche Bitmap-Hintergründe
- ⊖ Gelegentlich verwaschene Texturen

Sound
- ⊕ Bombastischer Orchester-Soundtrack
- ⊕ Ordentliche Soundeffekte
- ⊖ Wenig Sprachausgabe

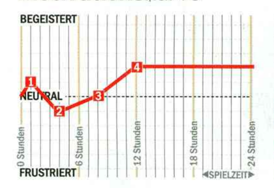
Steuerung
- ⊕ Selbst mit Tastatur gut steuerbar
- ⊕ Auch mit Gamepad spielbar
- ⊕ Übersichtlich dank drehbarer Perspektive
- ⊖ Auf langsamen Rechnern gibt es Verzögerungen

Atmosphäre
- ⊕ Indy-Feeling!
- ⊕ Tolle Schauplätze
- ⊕ Passende Indy-Story
- ⊖ Langweilige Zwischensequenzen

Spieldesign
- ⊕ Lange Spieldauer
- ⊕ Abwechslungsreiche Schauplätze
- ⊕ Hervorragende Gegner-KI
- ⊖ Keine Speicherfunktion

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Sri Lanka ist nett, aber nicht mehr. Spaßig wird's, sobald die Kämpfe beginnen!



2 In Prag wird's schwerer. Frust stellt sich aufgrund der fehlenden Speicherfunktion ein.



3 In Hongkong wird das Spiel noch abwechslungsreicher als zuvor – der Spaß kommt wieder.



4 Auf einer Gondel gegen Flieger zu schießen ist aufregend – es bleibt bis zum Ende spannend.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Blau: Technisch unmöglich – Rot: Unzumutbar – Gelb: Akzeptabel – Grün: Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Dem Actionspiel **Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft** merkt man schon im Hauptmenü an, dass es in erster Linie als Konsolenspiel entwickelt wurde. Peinlich: Eine fps-Limitierung auf maximal 30 fps bremst PCs mit mehr als 1.000 MHz und Geforce3 künstlich aus! Eigentlich ist dies nur in Konsolenspielen üblich, damit der Fernseher bei zu hohen fps-Werten nicht seinen Dienst quittiert. Warum diese Performance-Bremse nicht deaktiviert wurde, wissen wohl nur die Programmierer.

RAM

128 MB

256 MB

512 MB

1.024 MB

256 MByte RAM brauchen Sie mindestens, um **Indiana Jones** spielen zu können. Empfehlenswert sind jedoch wie so oft 512 MByte RAM.

GRAFIKKARTE

800x600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.024x768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.280x1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I	Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200	Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Mit einer Geforce2 MX ist **Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft** in 800x600 Bildpunkten mit Abstrichen spielbar, eine Geforce2 Ti liefert hingegen auch in 1.024x768 eine ordentliche Leistung ab. Ab einer Geforce3 können Sie **Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft** flüssig spielen – schnellere Grafikkarten werden dank der 30-fps-Limitierung eh ausgebremst. Daher können Sie ruhigen Gewissens Kantenglättung und anisotrope Filterung im Treiber-Menü Ihrer Grafikkarte aktivieren.

MEINUNG
THOMAS WEISS



Im einen Moment möchte ich Indy umarmen, im nächsten würgen.

Keine Speicherfunktion bedeutet: Indy mit schweißnassen Händen und im Schneckentempo über Abgründe zu balancieren, in der Hoffnung, keinen Fehler zu machen. Keine Speicherfunktion bedeutet aber auch: Monitore, die durch Fensterscheiben fliegen. Wenn Sie in den vergangenen Tagen Schreie der Verzweiflung gehört haben, das war ich beim Spielen von **Indiana Jones** und dieser verdammten Legende von der Kaisergruft! Entschuldigen Sie meine Ausdrucksweise, aber es ist schon ein starkes Stück, dass man nach jedem Ableben wieder am Anfang des Levels starten muss. Umso schlimmer ist es, dass der neue Indy richtig viel Spaß macht. Die filmreifen, übertriebenen Boxkämpfe, die abwechslungsreichen Abenteuerschauplätze und die auch mit Tastatur sehr ordentliche Steuerung zwingen einfach zum Weiterspielen.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Hilfe, ich bin „indyziert“: Schönes, aber taffes Action-Abenteuer!

Dada-rada...da-da-da... schon beim Erklingen der Titelmelodie möchte man am liebsten den Knautschhut ins Gesicht ziehen. Das Film-Flair wird super eingefangen, die Levels stecken voller Überraschungen, voller Action, voller Rätsel. Eins davon: Warum keine Schnellspeicher-Taste? Diese Automatik-Speicherei kann von mir aus in der Konsolen-Kaisergruft verschimmeln: Es nervt, immer und immer wieder dieselben, längst absolvierten Stellen zu spielen, weil Indy kurz vor Schluss vom Geländer abrutscht – schwupps, ist Harrison fort. Nur für Abenteurer mit Nerven wie Lederriemen!



MAHLZEIT Die Flüsse in Sri Lanka erwecken zwar von außen einen friedlichen Eindruck, drinnen aber tummeln sich hungrige Krokodile.

schnappt. In einer anderen Sequenz bricht der Boden unter Indys Füßen weg, der daraufhin auf einer Schräge landet. Dort rutscht er unweigerlich in Richtung Abgrund; Sie müssen schnell reagieren, im richtigen Moment springen und sich auf den Felsvorsprung retten. Eine Falle jagt oft die nächste. Jedes geskriptete Ereignis gewinnt durch den dynamischen Einsatz der Orchester-Musik an Dramatik. Ist ein Stunt geglückt, tönt heroisch die **Indiana Jones**-Hymne.

Verschnaufpausen gibt es trotzdem reichlich. Einmal muss Indy kleine Totenköpfe werfen, um Wächter abzulenken, die auf Geräusche reagieren. Neben einigen wenigen Schalterrätseln, deren Niveau etwa dem eines Einschulungstests entspricht, gibt es auch ein paar richtige Puzzles: In einem Raum sind die Wände mit rätselhaften Motiven bemalt, die Sie entziffern müssen, damit es weitergeht. Grundsätzlich aber ist kein Rätsel so schwer, dass es längerfristig aufhält.

> Was Sie aufhalten wird, ist **die völlig inakzeptable Speicherfunktion:** Gespeichert wird nur nach jedem Level.

Wanted: Starke Nerven

Was Sie aber aufhalten wird, ist die völlig inakzeptable Speicherfunktion. Das Spiel speichert nach jedem abgeschlossenen Level automatisch. Das bedeutet, dass der Nervositätsfaktor zunimmt, je weiter man sich dem Ende eines Abschnitts nähert. In Prag steht ein altes Schloss im Mondlicht, dessen Türme hoch in die Luft ragen – ein Anblick, bei dem vermutlich auch Reinhold Messner kurz schlucken müsste. Indy erklimmt die Türme, indem er sich an Ketten emporzieht, über Abgründe springt und über Häuserdächer balanciert. Jeder falsche Schritt würde den Tod bedeuten. Die Blätter, die der pfeifende Nachtwind umherwirbelt, erleichtern das Vorgehen nicht unbedingt. Das ist prinzipiell spannend und spaßig – aber nur so lange, wie man Indy auch am Leben hält. Sobald man in die Tiefe stürzt, bleibt nur der Neustart am Anfang des Levels. Einsteiger werden sich an manchen Sequenzen, die gar nicht so leicht sind, die Zähne ausbeißen und vielleicht das Handtuch werfen. Was schade wäre: Das Spiel bleibt nämlich bis zum Ende spannend und abwechslungsreich. Eine vernünftige Speicherfunktion hätte Indys Abenteuer den letzten Schliff gegeben und die Wertung sogar nahe unter die 90 befördert. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
INDIANA JONES

81

ENTWICKLER The Collective	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 50,-	**TERMIN** 25. April 2003
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: drei Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: –
Internet: – — 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Nie langweilig
+ Spannende Kämpfe
+ Original-Soundtrack
+ Abwechslungsreiche Schauplätze
– Mangelnde Speicherfunktion

GRAFIK	80%
SOUND	86%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	–

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TOMB RAIDER 1-5** oder **INDY J. U. D. TURM VON BABEL** mochten.



KEINE KOMPROMISSE.
BEENDE DEN TERROR.
DU BIST TEAM RAINBOW
Red Storm
Play It On
ubi.com
Ubi Soft
WWW.RAVENSHIELD.DE

T-DSL und Xbox *Live*™ bringen Highspeed ins Spiel!



Das T-DSL Xbox Gamer Pack

Nur **299,– €***

Sie sparen **129,98 €**

Mit T-DSL und Xbox *Live*™ erleben Gamefreaks jetzt die ultimative Spielerfahrung: Online-Gaming mit Spielpartnern weltweit, schnelleres Gameplay, fixere Downloads und Mitspieler-Chats in Echtzeit. Durch das Leistungsmerkmal Fast Path für T-DSL** lässt sich das Breitband-Spielvergnügen noch steigern.

Jetzt zugreifen! Im supergünstigen T-DSL Xbox Gamer Pack steckt alles für den Start in die neue Spieledimension:

- **T-DSL LAN Modem** inkl. T-DSL Anschluss – fürs Highspeed-Surfen und -Spielen – sowie Rechnung Online, damit die Rechnungsdaten direkt auf den Computer kommen.
- **Xbox** – die Spielekonsole von Microsoft inklusive Festplatte – mit super Audio- und Grafik-Hardware.
- **Xbox *Live*™ Starter Kit** mit Starter-CD für das Update der Xbox, Abonnement-Code für die ersten 12 Monate spielen mit Xbox *Live*™***, Headset mit Mikrofon für die Kommunikation mit Mitspielern und drei livefähigen Demo-Spielen „MotoGP", „Whacked" und „MechAssault".

Jetzt einsteigen und losspielen!

Infos unter **www.telekom.de** Ein Klick für alles

* Preis gilt nur in Verbindung mit der Beauftragung von Rechnung Online und einem T-DSL Anschluss, durch den weitere Kosten entstehen. Monatl. Grundpreis ab 12,99 € zzgl. nutzungsabhängiger Online-Entgelte. Einmaliger Bereitstellungspreis bei Selbstmontage 99,95 €. T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.

** Durch die Aktivierung des Leistungsmerkmals Fast Path für T-DSL wird das Interleaving-Protokoll dauerhaft abgeschaltet. Fast Path kann nur online unter www.telekom.de/t-dsl bei bestehendem T-DSL Anschluss und betriebsbereitem T-DSL Modem beauftragt werden. Infos zur Verfügbarkeit unter 0800 33 09000. Einmalige Aktivierungsgebühr 24,99 €, Monatspreis 0,99 €.

*** Online-Spielen und/oder Download von Inhalt ist nicht für alle Spiele möglich. Spezifische Spielmerkmale sind auf der Verpackung erwähnt. Das Xbox *live*™ Abonnement ist ab dem offiziellen Start im März 2003 ein Jahr lang gültig. Bei Ablauf wird das Abonnement automatisch um weitere 12 Monate verlängert, sofern keine Kündigung ausgesprochen wird. Weitere Infos unter www.xbox.de.

Ab sofort exklusiv in jedem T-Punkt!

So geht man heute ins Internet

T · · DSL · · ·

Praetorians

Nicht nur Asterix-Fans reiten gerne mit den römischen Prätorianern in die Schlacht. Auch comicresistente Echtzeit-Strategen begeistert **Praetorians** mit abwechslungsreichen Missionen und der bislang unerreichten taktischen Tiefe. Allerdings erleiden Nachwuchs-Feldherren oft blutige Niederlagen, denn der Schwierigkeitsgrad ist nicht von schlechten Eltern und die Bedienung alles andere als simpel. Wer sich eingefunden hat, wird aber mit spannenden Schlachten belohnt.

SIEBEN FRAGEN AN DEN HERSTELLER

PC Games: Die schiere Zahl an Einheiten, Kommandos und Spezialfähigkeiten in **Praetorians** war speziell für Einsteiger am Anfang schwer zu überblicken. Hätte man nicht die gleiche taktische Tiefe mit einem etwas weniger komplexen Interface erreichen können?

Vinós: „Wir glauben eigentlich nicht, dass **Praetorians** besonders komplex ist. Im Gegenteil: Wir denken, dass man es in wenigen Minuten erlernen kann, obwohl es natürlich stimmt, dass die Möglichkeiten sehr vielfältig sind. Aber das wäre doch ein Grund, manche Missionen noch einmal zu versuchen – mit anderen Taktiken und Truppen."

PC Games: Pyro-Spiele sind bekannt für ihren hohen Schwierigkeitsgrad – sind spanische Computerspieler einfach besser als deutsche?

Vinós: „Das würde ich nicht sagen. Überraschenderweise bekommen wir sowohl von deutschen als auch von spanischen Spielern E-Mails, die **Praetorians** zu leicht finden. Man kann vor jedem Einsatz den Schwierigkeitsgrad neu wählen. Wenn man also irgendwo stecken bleibt, kann man die Mission einfach in einem leichteren Modus mit anderen Taktiken ausprobieren."



IÑIGO VINÓS, PR-Manager der Pyro Studios, hat sich als gerenderter Praetorianer verewigen lassen.

PC Games: Wird es diese Lösung auch in **Commandos 3** geben?

Vinós: „Darüber denken wir momentan noch nach. Für die Programmierer wäre das eigentlich sehr einfach umzusetzen, aber wir müssen sicherstellen, dass es immer fordernd und spannend bleibt."

PC Games: Manche Spieler haben den vergleichsweise kleinen Bildschirmausschnitt kritisiert. Warum wurde die Kamera nicht höher angesetzt – Geschwindigkeitsprobleme?

Vinós: „Bei der Spiele-Entwicklung muss man Entscheidungen treffen und nicht jeder stimmt mit ihnen überein. Eine davon war die Kamera-Entfernung, aber die Geschwindigkeit hat dabei keine Rolle gespielt."

PC Games: Ist eine eigene Mehrspieler-Rangliste geplant wie das Battle.net?

Vinós: „Auf kurze Sicht wird es kein eigenes Multiplayer-Netzwerk geben. Wir werden aber prüfen, welcher Provider (wie Gamespy, Anm. d. Red) am besten geeignet ist."

PC Games: Gibt es noch Features, die ihr einbauen wolltet, aber für welche die Zeit einfach nicht mehr gereicht hat?

Vinós: „Wir sind mit dem Spiel zufrieden, so wie es jetzt ist. Natürlich gab es noch viele Ideen, die wir vielleicht in zukünftigen Projekten umsetzen, eventuell in einem Sequel. Glücklicherweise standen wir bei der Entwicklung nicht unter Druck, so dass am Ende ein wirklich gut ausbalanciertes Spiel herausgekommen ist."

PC Games: Wird es denn eine Fortsetzung geben?

Vinós: „Darüber wurde noch nicht entschieden."



So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2-
Musik	2
Soundeffekte	2-
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3+
Einsteigerfreundlichkeit	3
Innovationen	3
Langzeitmotivation	2-
Steuerung	2-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Praetorians weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

+
1. Abwechslungsreiche Missionen
2. Taktischer Tiefgang
3. Thematik
4. Landschaftsgrafik
5. Zwischensequenzen

−
1. Hoher Schwierigkeitsgrad
2. Wenig einsteigerfreundlich
3. Komplizierte Steuerung
4. Wenige Einheitenkommentare
5. Mangelnde Übersicht

Die Meinung der PC-Games-Leser:

AHMET KONDOZ (23), Kfz-Mechaniker aus Wien
„Ich finde es eigentlich gut, dass **Praetorians** so schwer ist, denn dann hat man länger Spaß dran. Auch der Multiplayer-Part ist sehr gut gelungen, was ja schon die Demo angedeutet hat. Nicht so toll finde ich dagegen den Sound: Die Musik und vor allem die Meldungen der Einheiten werden leider schnell langweilig."

DAVID SCHEIDWEG (16), Schüler aus Braunschweig
„**Praetorians** ist nicht neu. Pyro hat einfach bei dem alten **Warhammer: Dark Omen** geklaut. Was aber nicht schlecht ist, weil ich das damals sehr gern gespielt habe und mir auch **Praetorians** gut gefällt. Allerdings war bei **Dark Omen** die Story besser. Da hat **Praetorians** bis auf ein paar Videos leider nicht viel zu bieten."

EVE ROHRBACH (18), Schüler aus Stuttgart
„Endlich mal ein Spiel, bei dem ich nicht erst ewig aufbauen muss, bevor die Kämpfe losgehen – vor allem im Multiplayer-Modus sehr vorteilhaft. Die Gefechte sind megaspannend, weil immer wieder anders. Allerdings wären mehr Einheiten gut gewesen, weil man schon relativ früh fast alle Truppen bauen kann."

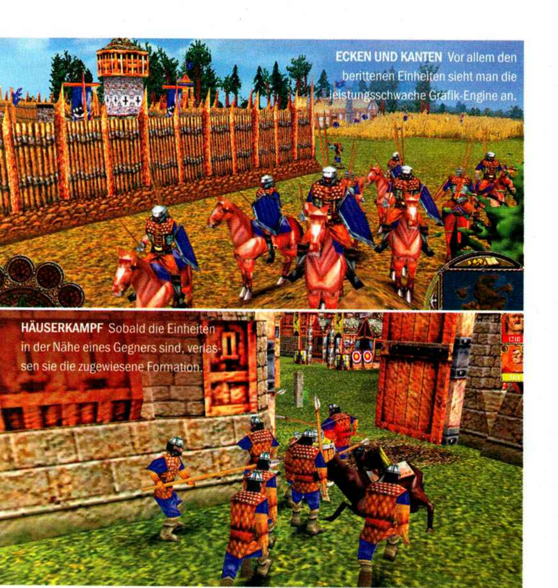
RÜDIGER WEHRMANN (39), Freischaffender aus Leipzig
„Ich muss Ihnen zustimmen, dass sich die Gefechte so ab der Hälfte des Spiels wiederholen. Die Situationen (Hügel stürmen) sind immer wieder die gleichen. Gerne hätte ich weniger Missionen, dafür aber längere gehabt. Schwierig finde ich **Praetorians** eigentlich nicht. Wenn man den Bogen mal raus hat, ist man schnell durch."

KLEINSTADT Im Spielverlauf trifft man auf richtige Städte, einige noch weitaus größer als diese hier.

VIDEO

Warrior Kings: Battles

Es sollte alles anders werden. **Bessere Technik, mehr Strategie.** Es wurde tatsächlich alles anders ...



ECKEN UND KANTEN Vor allem den berittenen Einheiten sieht man die leistungsschwache Grafik-Engine an.

HÄUSERKAMPF Sobald die Einheiten in der Nähe eines Gegners sind, verlassen sie die zugewiesene Formation.

Das Echtzeit-Strategiespiel **Warrior Kings** war auf seine Art einzigartig: Anstatt stets den Auftrag zu geben, alle Parteien zu vernichten, sorgten geskriptete Ereignisse für fast schon rollenspielartige Abenteuer. So mussten Dörfer durch Nahrungsspenden und Ungeheuervernichtung zum Überlaufen überredet werden, man sollte einen Verwandten auf der Karte finden und die Nähe kriegerischer Stämme sollte vermieden werden. Je nachdem, welche Entscheidungen man während der Einsätze traf, veränderte sich die Hintergrundgeschichte. Technisch war **Warrior Kings** eher enttäuschend: Die Cleverness aller Einheiten lag auf Grundschulniveau.

Verzicht auf Individualität

Warrior Kings: Battles sollte vieles anders machen. Anstelle der geskripteten Missionen und der dynamischen Story waren einfache Einsätze geplant, in denen schlichtweg alles vernichtet werden sollte, was sich bewegt. Auch die kampagnenweite Festlegung auf einen Ast des Technologiebaumes wurde gestrichen. Zum Ausgleich sollte die künstliche Intelligenz so stark verbessert werden, dass sie nicht nur starke Gegner, sondern auch individuelle „Persönlichkeiten" der feindlichen Generäle ermöglicht. Damit hätte **Warrior Kings: Battles** auf all diejenigen Features verzichten müssen, die den Vorgänger von der Masse der Echtzeit-Strategiespiele abgehoben haben.

In letzter Minute scheinen es sich die Entwickler aber anders überlegt zu haben. So gibt es wieder Skripte, die zwar keine Geschichte erzählen oder Aufträge erteilen, aber immerhin Allianzen zwischen dem Spieler und einigen Kriegsparteien abschließen. Auch fangen die com-

ROHSTOFFLAGER Die zwei Rohstoffe Nahrung und Material werden von Bauern gewonnen.


PREISWERT Mit einfachen Bogenschützen kann man in den ersten Missionen jede gegnerische Basis niederbrennen.

putergesteuerten Völker nicht wie versprochen stets bei null an, sondern verfügen bereits über Militär- und Versorgungseinrichtungen. Der Grund dafür ist offensichtlich: Die künstliche Intelligenz ist kaum fähig, einen geraden Weg für einen Soldatentrupp zu berechnen – mit dem Aufbau einer Basis wäre sie hoffnungslos überfordert.

Folglich spielen sich alle Missionen gleich. Zunächst baut man ein Dorf, gruppiert Felder darum und schickt Bauern zum Einsammeln von Nahrung und Baumaterial. Anschließend baut man eine Kaserne, in der Bogenschützen und Lanzenträger ausgebildet werden. Diese schickt man dann über die Karte, wo sie bald auf andere Parteien stoßen. Sofern eine Allianz abgeschlossen wird (der Spieler hat darauf keinen Einfluss), sucht man weiter, bis man endlich den oder die zu vernichtenden Gegner gefunden hat. Wer will, kann mit rund 30 Gebäuden seine Basis verstärken und sich für eine der drei Richtungen „christlich", „technisch" oder „heidnisch" entscheiden. In der ersten Hälfte der Kampagne reicht es aber aus, sich auf drei „Gebäude" zu beschränken, um seine Armeen erfolgreich in die Schlacht zu schicken.

Computer, bitte nachsitzen

Nun zeigt sich, wes Geistes Kind die künstliche Intelligenz ist: Die sorgfältig geplanten Formationen lösen sich sofort auf und die Einheiten laufen in die Reichweite feindlicher Bogenschützen. Eigene Schützen bekämpfen lieber harmlose Bauern als die nahenden Lanzenträger und Soldaten sehen gelangweilt zu, wie ein einzelner Ritter unbehelligt ihre Kameraden tötet. Ähnlich minderbemittelt erweisen sich die gegnerischen Generäle bei einem Angriff. Unabhängig von ihrer individuellen Persönlichkeit greifen sie stets zuerst starke Militärverbände und anschließend die Gebäude an. Dabei gibt es eine Taktik, die in fast jeder Situation zum Erfolg führt: Mit berittenen Bogenschützen bekämpft man die Zivilisten des Gegners, der auf diese Weise keine Ressourcen mehr erhält. Ein Trupp Lanzenträger reicht, um die Reiter zu beschützen und dem Gegner empfindliche und kostspielige Verluste beizubringen. Sobald der Feind pleite ist, kann man in Ruhe sein Hauptquartier niederbrennen und die Mission gewinnen.

HARALD WAGNER

MEINUNG
HARALD WAGNER



Die „verbesserte" KI verärgert mit durchschaubaren Taktiken des Computergegners und mit der miserablen Wegfindung.

Allzu viel hatte ich mir von **Warrior Kings: Battles** nicht erhofft, nachdem die Entwickler den Verzicht auf Skripts und Story verkündet hatten. Aber ein einfach strukturiertes, dafür aber strategisch anspruchsvolles Spiel hätte ja auch seine Reize gehabt. Doch leider wurde es nichts mit der versprochenen Verbesserung der künstlichen Intelligenz, so dass man sich nicht nur über ständig gleiche Missionsziele, sondern auch viel zu oft über die durchschaubaren Taktiken des Computergegners und über die miserable Wegfindung ärgert. Nur der Mehrspielermodus und teilweise auch der Skirmish-Modus reizen das Potenzial von **Warrior Kings: Battles** halbwegs aus: Hier agieren die Gegner endlich einmal anders als in der Kampagne und man wird gezwungen, der eigenen Basis und Armee die volle Aufmerksamkeit zu widmen.

Künstliche Intelligenz **ganz individuell**

Die Computergegner haben individuelle Verhaltensweisen, die sich leider nicht in der Kampagne, sondern nur auf den 32 Skirmish-Karten bemerkbar machen. Mit 14 Reglern kann man auch eigene „Generäle" erschaffen.

WIRTSCHAFT VS. MILITÄR
Bestimmt die Zeitanteile, die der General für die Planung von Wirtschaft und Militär einsetzt.

ANGRIFF VS. BELAGERUNG
Neigung des Generals, die Wirtschaft des Gegners anzugreifen oder die Gebäude zu belagern.

HEIDNISCH, TECHNISCH ODER CHRISTLICH
Bestimmt den Zweig des Technologiebaumes, den der General verwendet. Zwischenstufen sind möglich.

INFANTERIE VS. KAVALLERIE
Neigung des Generals, sein Geld für Fußtruppen oder für berittene Truppen auszugeben.

SCHWER VS. LEICHT
Neigung des Generals, leichte und damit bewegliche oder schwere und kräftige Truppen zu bauen.

WEHRPFLICHTIGER, VETERAN ODER ELITE
Bestimmt das Niveau des Technologiebaumes und die Truppenkombinationen, die der General verwendet.

LEIDENSCHAFT
Je leidenschaftlicher ein General ist, desto weniger will er mit Heeren anderer Technologie kooperieren.

KRIECHERISCH VS. ARROGANT
Legt den Tonfall fest, mit dem der General den Spieler während der Einsätze anspricht.

DIPLOMATIE
Je öfter ein General seine Diplomatie überdenkt, desto flexibler reagiert er auf das Geschehen.

GIER
Ein gieriger General ist leicht mit Waren zu einer Allianz zu überreden bzw. in einer solchen zu halten.

VERRAT
Je niedriger der Wert ist, desto unwahrscheinlicher ist es, dass er eine Allianz aufkündigt.

STOLZ
Ein hoher Stolz-Wert verhindert, dass der General dem Spieler einen Verrat verzeiht.

FREUNDLICHKEIT
Ein freundlicher General ist auch unter widrigen Umständen geneigt, eine Allianz einzugehen.



TESTURTEIL
WARRIOR KINGS: BATTLES

ENTWICKLER Black Cactus
ANBIETER Koch Media
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

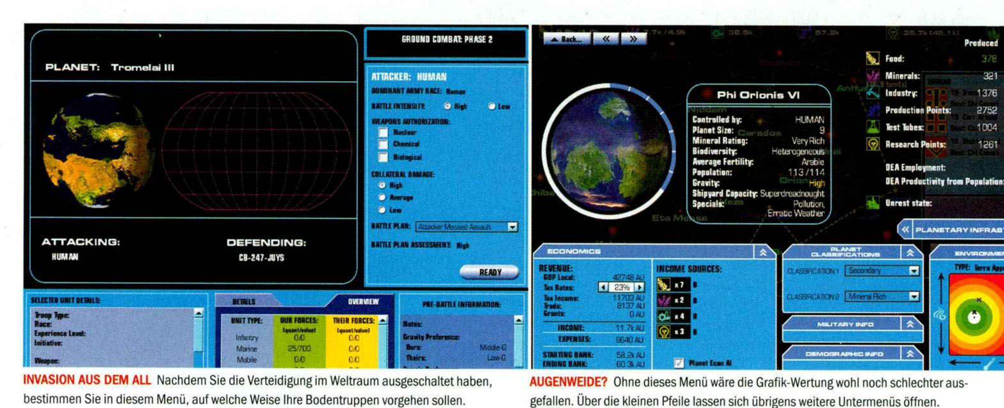
60

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1, Klasse 2, Klasse 3, Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Individuelle Gegner-KI
+ Schnelle Aufbauphase
− Extrem schwache KI
− Eintönige Missionen
− Unübersichtliche Grafik

GRAFIK	70%
SOUND	81%
STEUERUNG	52%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	78%
MEHRSPIELER	71%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **WARRIOR KINGS** oder **HIGHLAND WARRIORS** mochten.



INVASION AUS DEM ALL Nachdem Sie die Verteidigung im Weltraum ausgeschaltet haben, bestimmen Sie in diesem Menü, auf welche Weise Ihre Bodentruppen vorgehen sollen.

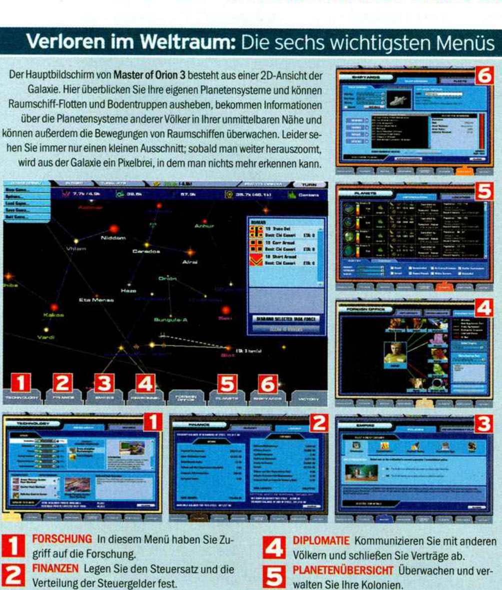
AUGENWEIDE? Ohne dieses Menü wäre die Grafik-Wertung wohl noch schlechter ausgefallen. Über die kleinen Pfeile lassen sich übrigens weitere Untermenüs öffnen.

Master of **Orion 3**

Was lange währt, wird endlich gut. Im Fall von Master of Orion 3 **trifft das leider nicht zu.**

Verloren im Weltraum: Die sechs wichtigsten Menüs

Der Hauptbildschirm von **Master of Orion 3** besteht aus einer 2D-Ansicht der Galaxie. Hier überblicken Sie Ihre eigenen Planetensysteme und können Raumschiff-Flotten und Bodentruppen ausheben, bekommen Informationen über die Planetensysteme anderer Völker in Ihrer unmittelbaren Nähe und können außerdem die Bewegungen von Raumschiffen überwachen. Leider sehen Sie immer nur einen kleinen Ausschnitt; sobald man weiter herauszoomt, wird aus der Galaxie ein Pixelbrei, in dem man nichts mehr erkennen kann.



1 FORSCHUNG In diesem Menü haben Sie Zugriff auf die Forschung.

2 FINANZEN Legen Sie den Steuersatz und die Verteilung der Steuergelder fest.

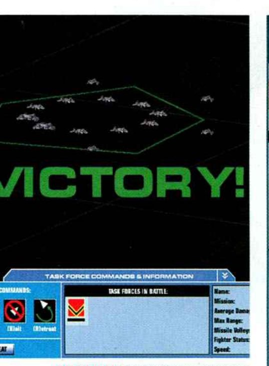
3 EMPIRE Hier bestimmen Sie innen- und außenpolitische Richtlinien Ihres Imperiums.

4 DIPLOMATIE Kommunizieren Sie mit anderen Völkern und schließen Sie Verträge ab.

5 PLANETENÜBERSICHT Überwachen und verwalten Sie Ihre Kolonien.

6 SCHIFFSWERFTEN Hier designen Sie neue Kriegs- und Frachtschiffe.

Etwas mehr als sechs Jahre ist es nun her, dass **Master of Orion 2** Maßstäbe im Rundenstrategie-Genre setzte; das SciFi-Spektakel von Entwickler Simtex galt zu Recht lange Zeit als das Nonplusultra der Rundenstrategie. Nach vier Jahren Entwicklungszeit steht nun endlich der dritte Teil der Serie ins Haus, welcher allerdings nicht mehr von Simtex, sondern von Quicksilver (**Star Trek: Starfleet Command**) entwickelt wurde. Am Spielprinzip hat sich anno 2003 nicht viel geändert: Man beginnt mit einer von 16 Alien-Rassen oder erschafft sich ein eigenes Volk, erforscht neue Technologien und kolonisiert fremde Planeten. Dabei steht man in Konkurrenz zu anderen Völkern, mit denen man auf zweierlei Arten umgehen kann: Entweder nutzt man die Mittel der Diplomatie und schließt Handels- und Forschungsabkommen ab. Oder man klärt Meinungsunterschiede mit Lasern, Phasern und Protonentorpedos. Ziel ist es natürlich, sein Volk an die Spitze zu führen und der größte und beste Herrscher zu sein. Entwickler Quicksilver hatte sich vorgenommen, alles größer, schöner und besser zu machen – was leider völlig in die Hose gegangen ist. Das fängt schon bei der Grafik an: **Master of Orion 3** versprüht den Charme einer Excel-Tabelle mit weißer Schrift auf schwarzem Hintergrund, die gelegentlich durch pixelige Bildchen aufgelockert wird. Auch die Weltraumschlachten wirken wie Juckpulver auf den Pupillen: Man reibt sich die ganze Zeit fassungslos die Augen und fragt sich, ob die Entwickler die Grafik-Engine des uralten Arcade-Klassikers **Asteroids** verwendet haben. Hat man sich zähneknirschend mit der Optik abgefunden, kommt der nächste Vorschlaghammer: In **Master of Orion** gibt es zehn Optionsmenüs zu Themengebieten wie Forschung, Diplomatie oder Planetenverwaltung, die in sich so verschachtelt sind, dass man schon nach wenigen Minuten völlig den Überblick verliert und sich einen virtuellen Blindenhund wünscht. Paradebeispiel für umständliche Bedienung ist das Menü zur Verwaltung einzelner Planeten, in dem man sechs (!) Untermenüs öffnen muss, um an alle wichtigen Informationen zu kommen. Da die Auflösung



GEWONNEN Die Weltraumschlachten sind der grafische Albtraum.

auf 800x600 Bildpunkte begrenzt ist, passen die Untermenüs natürlich nicht alle gleichzeitig auf den Bildschirm – ergo sind Sie gezwungen, eins nach dem anderen aufzurufen. Umständlicher geht's wirklich nicht mehr.

Warum und wieso? Weiß keiner!

All diese Probleme ließen sich noch verschmerzen, wenn zumindest das Spiel an sich funktionieren würde – ein frommer Wunsch. Man hat leider nie das Gefühl, wirklich die Kontrolle über das Spiel zu haben. Die Forschung läuft automatisch ab und ist nicht mehr so zielgerichtet und übersichtlich wie im Vorgänger. Ihre Kolonien verwalten sich selbstständig; ein Glück, denn aufgrund der bereits erwähnten, völlig vermurksten Menüführung ginge dabei sowieso jeder Spielspaß flöten. Bei den Weltraumschlachten oder Planeteninvasionen kommt es nur darauf an, wer die meisten Einheiten hat. Die Diplomatie hat hin und wieder ihre lichten Momente, doch auch hier passieren Dinge, die weder das 160 Seiten starke Handbuch noch die im Spiel eingebaute Hilfsfunktion erklärt. Das ist das größte Problem von **Master of Orion 3**: Wieso und warum etwas passiert, wird nirgends so recht erklärt. Da bleibt einem wohl nichts anderes übrig, als es in unzähligen Spielstunden selbst herauszufinden. DIRK GOODING

MEINUNG
DIRK GOODING



Vom größten Herrscher der Galaxie bin ich zum Steuerberater und Außenminister degradiert worden.

Gratulation an die Entwickler: Vom größten Herrscher, den die Galaxie je gesehen hat, bin ich im dritten Teil der Serie zum Steuerberater und Außenminister degradiert worden. Bis auf ein wenig Finanzplanung, etwas Diplomatie und ein paar grundlegende strategische Entscheidungen hat man in **Master of Orion 3** nicht viel zu tun. Im Grunde spiele ich gar nicht – ich lasse spielen und bekomme dafür von der KI einen Jahres-Bericht, wie toll sie forscht, baut und Kriege führt. Schönen Dank auch! Auf der anderen Seite ist es fast ein Segen, dass ich nicht mehr machen muss, als ein paar Reports zu lesen und mit Aliens zu quasseln – die total versaute Steuerung macht es eh unmöglich, überall seine Finger im Spiel zu haben und alles zu kontrollieren. Fazit: Spielen Sie lieber weiter **Master of Orion 2**. Das sieht besser aus als der Nachfolger und macht vor allem mehr Spaß!



TESTURTEIL
MASTER OF ORION 3

ENTWICKLER Quicksilver
ANBIETER Infogrames
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 4 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

52

PRO & CONTRA
- \+ Komplexes Spielprinzip
- − Schlechte Grafik
- − Vermurkste Steuerung
- − KI der Gegner viel zu harmlos
- − Unübersichtlich

GRAFIK	20%
SOUND	60%
STEUERUNG	25%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	51%
MEHRSPIELER	50%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MASTER OF ORION 2** oder **PAX IMPERIA 2** mochten.

Das achte Weltwunder

VIDEO

Bitte ein Bier

Gut Ding will Weile haben – nicht einmal das Grundnahrungsmittel Brot kann von ungelernten Arbeitern produziert werden. Die meisten Güter in **Das achte Weltwunder** werden von Handwerkern produziert, die vorher in anderen Berufen ihren Meistertitel gemacht haben müssen. Die längste Kette einzelner Ausbildungen muss der Braumeister absolvieren: Satte drei Zwischenstationen trennen einen arbeitslosen Zivilisten von diesem Traumberuf. Sobald der erste Braumeister existiert, wird dieses Metier auch an der Schule gelehrt, was dem Spieler fortan viel Zeit erspart.



FARMER Im ersten Ausbildungsgang muss der angehende Braumeister zehn Einheiten Weizen produzieren, was ihn zum Müller qualifiziert.



MÜLLER Den von seinen ehemaligen Kollegen angebauten Weizen mahlt der Müller in seiner Mühle. Nach zehn Sack Mehl darf er Bäcker werden.



BÄCKER Der ehemalige Farmer verdient nun in der Bäckerei seine Brötchen. Sobald er zehn davon gebacken hat, darf er Braumeister werden.



BRAUMEISTER Als Braumeister kann er nun endlich Honig und Wasser zu Met verarbeiten, einem bei Soldaten und Zivilisten beliebten Nahrungsmittel.

Weniger ist manchmal mehr: Der zweite Ableger von Cultures 2 kommt mit gerade einmal acht Missionen daher, doch diese bieten mehr als so manches Echtzeit-Epos.

Drei Jahre ist es mittlerweile her, dass sich Wikingerboss Bjarni auf der Suche nach Sonnensteinen bin ins ferne Amerika begab. Nachdem der **Cultures**-Star seine Begegnung mit Eskimos und Indianern erfolgreich bestanden hatte, musste er in **Cultures 2** zusammen mit Franken, Byzantinern und Sarazenen die Midgardschlange besiegen. Auch in **Die Reise nach Nordland** konnte Bjarni noch einmal zeigen, wie ein wahrer Held Fabelwesen bekämpft. Nun endlich durfte er in den Ruhestand treten. Das Böse dieser Welt aber denkt nicht daran, seinen Lebensabend am heimischen Kamin zu verbringen. Langsam und kaum merklich breitet es sich über die antike Welt und sät Argwohn, Hass, Krieg und Unheil. Glücklicherweise findet ein alter Weiser eine antike Schriftrolle, in der ein Weg beschrieben wird, das Böse zu bekämpfen: Die größtenteils verfallenen Weltwunder müssen wieder errichtet werden. Die Wikinger – zwar ohne Bjarni, dafür aber mit einer ordentlichen Portion Heldenmut – bieten ihre Dienste an, um die sieben bekannten Weltwunder zu renovieren und nebenbei noch herauszufinden, was es denn mit dem achten Weltwunder auf sich habe.

Komplette Infrastruktur auf einen Schlag

Achtmal muss der Spieler also in fernen Ländern Siedlungen gründen, den Bewohnern Nahrung verschaffen und die kleine Volkswirtschaft in Schwung bringen. Dabei muss man an allen Ecken und Enden gleichzeitig managen: Um die Nahrungsversorgung sicherzustellen, werden Weizenfarmen, Mühlen und Bäckereien benötigt – deren Bau setzt wiederum Töpferstuben und Steinmetzbetriebe voraus, die ihrerseits mit Lehm und Holz gebaut werden. Da zusätzlich noch für die Ausbildung der jeweiligen Handwerker gesorgt werden muss und gleichzeitig die Bevölkerung Hunger leidet, sind diese Anfangsminuten der schwierigste Teil des Spieles. Sobald aber das Bedürfnis Essen befriedigt ist, kann man sich in aller Ruhe um die beiden anderen Grundbedürfnisse der Wikinger kümmern: Unterhalten und Schlafen. Die Frauen nutzen jede Gelegenheit, um ihren Mitbürgern die neuesten Gerüchte mitzuteilen, und die arbeitenden Männer fallen ob dieser spannenden Gespräche oftmals in tiefen Schlaf. Nur verheiratete Männer, die sich ihre Portion Klatsch am heimischen Herd besorgen, erweisen sich als vollwertige Arbeitskräfte. Also muss der Spieler auch für Wohnhäuser und Eheschließungen sorgen – beides auch Voraussetzung für Nachwuchs. Und davon braucht man eine ganze Menge: Jedes Lager, jede Näherei, jede Münzpräge benötigt ihr eigenes Personal, das die Produktion und den Warentransport in Gang hält. Zusätzlich fühlt man sich erst dann wirklich sicher, wenn man zahlreiche junge Männer in die Armee einberufen hat.

Hauptsächlich friedliche Einsätze

Wenn all das endlich geschafft ist, kann man sich um die eigentlichen Missionsziele kümmern. Im Gegensatz zu den meisten anderen Spielen dieser Art geht es in **Das achte Weltwunder** nicht darum, alle anderen auf der jeweiligen Landkarte heimischen Völker im Kampf zu besiegen.



ARABISCHE KRIEGSTREIBER Das kriegerische Volk der Sarazenen tritt in den meisten Missionen als Aggressor auf.



KOLOSS VON RHODOS Eines von acht Hauptzielen ist der Bau dieser gigantischen Statue.

Stattdessen soll die Freundschaft anderer Nationen per Tributzahlung erkauft, ein Bürgermeistertreffen organisiert oder zehn Fässer Met an das gegnerische Militär verteilt werden. Jede Mission besteht aus mehreren solcher Teilaufgaben, weshalb man an den acht Kampagneneinsätzen und fünf Endlosspiel-Missionen länger sitzt als an vielen anderen Aufbau-Strategiespielen. Diese rollenspielartigen Abenteuer werden meist mit einem Kundschafter oder einem kleinen Soldatentrupp bestanden, die zu Beginn gebaute Siedlung und etliche aus den Vorgängerversionen bekannte Features (Palisaden, Alchemisten) bleiben dabei größtenteils ungenutzt. Neu und sinnvoll ist hingegen der so genannte Assistent, mit dem man in die Familienplanung eingreift und die automatische Verteilung von Werkzeug oder Met an die Bevölkerung regelt. Außerdem gibt es mit den Ägyptern ein weiteres, nicht selbst spielbares Volk, das außer neuen Grafiksets nichts wirklich Neues zum Spielgeschehen beiträgt. HARALD WAGNER

TESTURTEIL
DAS ACHTE WELTWUNDER

85

ENTWICKLER Funatics
ANBIETER Funatics
PREIS Ca. € 28,-
TERMIN 21. März 2003
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: 8 · Internet: 8 · 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Akzeptabel · Unzumutbar · Optimal

Prozessor in Megahertz: 500 · 1.500 · 3.000

Arbeitsspeicher: 128 MB · 256 MB · 512 MB · 1.024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 · Klasse 2 · Klasse 3 · Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Umfangreiche Missionen
- \+ Unterhaltsame Neben-Quests
- \+ Gut strukturiertes Berufssystem
- \+ Interaktives Tutorial
- − Wenig Übersicht über das Volk

GRAFIK	79%
SOUND	81%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	81%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	74%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CULTURES 2** oder **DIE REISE NACH NORDLAND** mochten.

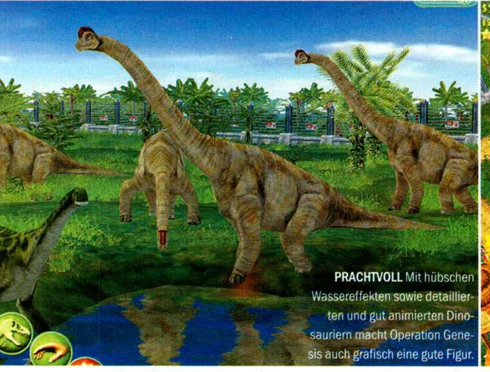
MEINUNG
HARALD WAGNER

Der überdurchschnittlich lange Spielspaß könnte noch weitaus größer sein.

Wie bereits **Die Reise nach Nordland** bietet auch **Das achte Weltwunder** technisch nicht allzu viel Neues. Die Menüoberflächen und einige Gebäudegrafiken wurden leicht überarbeitet, die Benutzerführung dank des Assistenten leicht verbessert und mit den Sarazenen einige Spiel-Elemente hinzugefügt – aber mehr gab es an dem längst ausgereiften Spielprinzip von **Cultures 2** ohnehin nicht zu verbessern. Da blieb den Entwicklern viel Zeit, sich um die insgesamt 13 Missionen umfangreich zu kümmern. Mit den zahlreichen Teilaufträgen sorgt das preiswerte Programm für überdurchschnittlich langen Spielspaß. Dieser könnte allerdings noch weitaus größer sein, wenn Funatics den Missionen ein wenig mehr Action spendiert hätte: Selbst für ein Aufbau-Strategiespiel ist **Das achte Weltwunder** auffallend konfliktarm. So wendet sich der zweite Nachfolger von **Cultures 2** eher an friedliebende Abenteurer und Wirtschaftler als an strategisch versierte Kämpfernaturen.



Jurassic Park: Operation Genesis



PRACHTVOLL Mit hübschen Wassereffekten sowie detaillierten und gut animierten Dinosauriern macht Operation Genesis auch grafisch eine gute Figur.



LEBENSMITTELPUNKT Neben Dinosauriern brauchen Ihre Besucher vor allem Imbissbuden und Toiletten, um sich wohl zu fühlen.

Eilmeldung: Sensationeller Fund in Australien – **zehn Jahre alte DNA eines Blockbusters entdeckt.**

Die Idee ist so einfach wie genial: ein Aufbau-Strategiespiel rund um Steven Spielbergs Dino-Epos. Dennoch dauerte es fast zehn Jahre, bis sich schließlich Blue Tongue der **Jurassic Park**-Lizenz annahm. Jetzt dürfen Sie Ihre eigene Vergnügungsinsel mit bis zu 25 Dinosaurier-Spezies vom Brachiosaurier bis zum Velociraptor eröffnen. Zunächst kreieren Sie im so genannten World Builder Ihre persönliche Isla Nuba, auf der Sie anschließend alles platzieren, was die künftigen Besucher glücklich macht: Kiosk, Toilettenhäuschen, Souvenirshop und ein Saurier-Gehege inklusive Elektrozaun. Da die hauseigenen Gentechniker zu Beginn nur eine begrenzte Anzahl der Urviecher klonen können, bauen Sie nicht nur Ihren Park aus, sondern scheuchen nebenbei noch eine ganze Paläontologen-Schar über Ausgrabungsstätten rund um den Globus, um DNA-trächtiges Material auszubuddeln. Zusätzlich entwickeln Sie Impfstoffe für Saurier-Krankheiten, Überwachungskameras und andere Sicherheits-Upgrades sowie weitere Attraktionen wie etwa die Ballonfahrt oder eine Safari-Tour durch die Gehege, deren Strecken Sie selbst abstecken. Diese Mehrarbeit ist es schließlich, die **Operation Genesis** auszeichnet – Aufbau-Strategiespiele gibt es wie Ziegengerippe im Tyrannosaurus-Gehege, doch kaum ein Titel beschäftigt den Spieler über den Aufbaupart hinaus so intensiv wie **Jurassic Park: Operation Genesis**. DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

ENTWICKLER Blue Tongue
ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 21.03.2003
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: –, Internet: –, 1 Sp./Packung

73

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 1.000 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Gefällige Grafik
+ John Williams' Originalmusik
+ Viele Spiel-Elemente
– Geringe Gebäudeauswahl
– Keine Zeitbeschleunigung

GRAFIK	76%
SOUND	85%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	82%
SPIELDESIGN	84%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **THEME PARK** oder **DINO ISLAND** mochten.

MEINUNG
DAVID BERGMANN

Jurassic Park: Operation Genesis bereichert das Aufbau-Genre mit frischen Ideen.

Jurassic Park: Operation Genesis fügt dem Standard-Konzept von Aufbau-Strategiespielen viele interessante Elemente hinzu. Der Spieler muss Ausgrabungsstätten überwachen, Pfade für Safari-Touren festlegen und selbst in den Helikopter steigen, um wild gewordene Saurier zur Räson zu bringen. Bei Katastrophen wie tropischen Wirbelstürmen gilt es, Besucher schnell in Sicherheitsbunker zu schicken und auf Saurier-Ausbrüche vorbereitet zu sein. Störend sind hingegen die recht zähe Startphase, in der man durch hohe Ausgaben erst einmal minutenlang Däumchen dreht, sowie der etwas zu kurz gekommene Aufbaupart. Die Gebäude-Auswahl beschränkt sich auf Imbissstand, Souvenirshop und eine Hand voll Attraktionen wie Aussichtsplattformen – für echte Aufbau-Fans einfach zu wenig.

JAGD-REVIER!





Casino Inc.



ÜBERLADEN Bereits die Menüleisten am Rand lassen erkennen, dass in Casino Inc. mehr steckt, als man vermutet.

GUCKST DU Sollten Sie die Zeit haben, können Sie sich Kinovorstellungen oder Live-Auftritte von Künstlern ansehen.

Als aufstrebender Kasino-Manager haben Sie in Ihren Spielhöllen tatsächlich **alle Hände voll zu tun.**

Wenn ganze Heerscharen zahlungskräftiger Glücksritter an einarmige Banditen und Roulette-Tische strömen, um die Portokasse auf den Kopf zu hauen und den Gewinn später an dekadent geschmückten Theken bei überteuerten Drinks wieder zu versaufen, freut sich der Manager des Etablissements über sein sorgloses Leben. **Casino Inc.** macht Schluss mit dieser Vorstellung, denn die Arbeit eines Kasino-Bosses ist hier wahrlich kein Zuckerschlecken. Da werden nicht nur Spielautomaten und Kartentische aufgebaut, Kinos und Restaurants eingerichtet und Personal eingestellt, sondern auch Störenfriede vor die Tür gesetzt und Falschspieler dingfest gemacht. Nebenbei sabotieren Sie die Konkurrenz durch gezielte Randale oder gar Mordanschläge, mieten Werbeflächen an, legen Routen für Shuttle-Busse fest, die mögliche Kundschaft direkt vom Flughafen in Ihren Freudenpalast transportieren, und bestechen umliegende Bordelle, damit diese weiterhin „freie Mitarbeiter" vorbeischicken. Als wäre das noch nicht genug, müssen Sie in den drei zur Verfügung stehenden Städten noch diverse Vorgaben erfüllen – so gilt es beispielsweise, im Glücksspielsektor einen Marktanteil von 15 Prozent zu erreichen oder einen bestimmten Kassenstand über 24 Stunden zu halten. Da Ihnen keine Automatik-Funktionen für den Verwaltungsapparat zur Verfügung stehen, ist **Casino Inc.** leider nicht fordernd komplex, sondern schlichtweg überfrachtet.

DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN

Weniger ist manchmal eben doch mehr.

Ich habe selbstverständlich nichts dagegen einzuwenden, wenn Spieldesigner viele Ideen für ihr Projekt haben, doch im Falle von **Casino Inc.** hat den Verantwortlichen offensichtlich der Schneid gefehlt, sich von manchen Einfällen wieder zu trennen. Es vergeht keine Minute, in der Sie nicht entscheiden müssten, wie mit irgendeinem Vandalen oder Falschspieler verfahren werden soll (eine grundsätzliche Einstellmöglichkeit gibt es nicht), ob Sie neue Werbung schalten oder eine neue Immobilie erwerben möchten. Sie haben derart viel um die Ohren, dass der weitere Ausbau des Kasinos oftmals minutenlang warten muss. Somit ist **Casino Inc.** mit seiner manierlichen 3D-Grafik und der grundsätzlich guten Idee, die Simulation über das reine Glücksspiel hinaus auszudehnen, eine WiSim, an der vermutlich nur Workaholics richtig Spaß haben.

TESTURTEIL
CASINO INC.

ENTWICKLER Hothouse Creat.
ANBIETER Konami
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 28.03.2003
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: –, Internet: –, 1 Sp./Packung

69

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 450 – 1.500 – 3.000

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Hübsche 3D-Grafik
+ Umfangreiche Tutorials
– Soundkulisse stört auf Dauer
– Keine Automatik-Funktionen
– Unnötig „komplex"

GRAFIK	69%
SOUND	63%
STEUERUNG	74%
ATMOSPHÄRE	68%
SPIELDESIGN	65%
MEHRSPIELER	–

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CASINO EMPIRE** oder **CASINO TYCOON** mochten.



Restaurant **Gigant**



GERUHSAM Mit so wenig Kundschaft wie hier wird sogar das gemächlichste Personal fertig.

AUFLOCKERUNG Hin und wieder treten Sie in Kochwettbewerben an, die Sie durch Minispielchen für sich entscheiden.

KÜNDIGUNGSSCHUTZ Oftmals würde man am liebsten die gesamte Belegschaft vor die Tür setzen.

Cruelle-Cuisine statt Nouvelle Cuisine – diese Wirtschaftssimulation macht das Kochen unnötig schwer.

Sie heißen Armand, lieben das Kochen und übernehmen das Restaurant Ihres Onkels, denn der wurde vom Kochlöffelimperium OmniFood aus dem Geschäft gedrängt. Leider ist dieser so genannte Adventure-Modus, der die einzelnen Missionen mit einer trivialen Geschichte garniert, bereits das revolutionärste Feature der eintönigen Wirtschaftssimulation **Restaurant Gigant**. Zum Spiel: Sie entscheiden sich zwischen amerikanischer, französischer oder italienischer Küche, richten Ihren Fresstempel möglichst klischeebeladen ein, heuern Küchenhilfen, Kellner und Platzanweiser an, stellen Ihre Speisekarte zusammen und ärgern sich über enervierende Designschwächen: So sehen Sie zwar in der Rezept-Übersicht, wie viel ein Gericht in der Herstellung kostet, müssen sich jedoch erst durch die Speisekarte klicken, um den Verkaufspreis ändern zu können. Die ersten Minuten eines Endlosspiels verbringen Sie damit, jedes Gericht einzeln der Speisekarte hinzuzufügen. Außerdem macht Ihnen der allen Restaurants zugrunde liegende Grundriss oftmals einen Strich durch die Monatsbilanz, da die Kellner nicht gezielt einem der zwei Stockwerke zugewiesen werden können. So gehen Ihnen viele Gäste aufgrund zu langer Wartezeiten verloren, da das Personal meist Lemming-ähnlich im Rudel von einem Stock in den nächsten marschiert.

DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
RESTAURANT GIGANT

ENTWICKLER Enlight Software
ANBIETER Vidis
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 11.04.2002
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: –, Internet: –, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

50

PRO & CONTRA
+ Detailliertes Tutorial
+ Gefällige Grafik
– Mangelnde Abwechslung
– Einfältiges Personal
– Designschwächen

GRAFIK	69%
SOUND	56%
STEUERUNG	73%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	67%
MEHRSPIELER	–

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PIZZA CONNECTION 2** oder **HOTEL GIGANT** mochten.

MEINUNG
DAVID BERGMANN

Da bleibe ich doch lieber bei Cheeseburgern.

TV-Köche führen ein wahrhaft sorgloses Leben – Biolek & Co. haben immer „schon mal etwas vorbereitet". Dieses Vergnügen wird Ihnen in **Restaurant Gigant** nicht zuteil. So ist für die Designer offenbar nur ein Restaurant mit kleiner Auswahl ein gutes Restaurant. Nur so ist es zu erklären, dass ich im Endlosspiel Rezept für Rezept auf die Speisekarte setzen muss, anstatt auf Wunsch einige Gerichte von einer automatisch befüllten Karte zu streichen. Schade, denn der kurzweilige Adventure-Modus und die Kochwettbewerbe sind nette Ideen, die in einer runden Wirtschaftssimulation durchaus Spaß gemacht hätten. **Restaurant Gigant** frustriert den Spieler jedoch durch unnötige Mehrarbeit auf der einen und zu wenig Interaktionsmöglichkeiten auf der anderen Seite und zieht somit gegen abwechslungsreiche Konkurrenten wie **Pizza Connection 2** klar den Kürzeren.

Hearts of Iron





DER BÄR Die Sowjetunion zieht Truppen zusammen und bereitet sich auf eine Invasion vor.

Die Welt von 1936 bis 1946, hunderte Truppen, Techniken – ein Spiel.

Wer schon über **Europa Universalis 2** gebrütet hat, weiß, was ihn erwartet: das komplexeste PC-Strategiespiel schlechthin. Unbedarfte stellen sich **Hearts of Iron** am besten als erweiterte **Risiko**-Variante vor. Wobei „erweitert" untertrieben ist: Allein der Technologiebaum ist dreimal weiter verzweigt als der von **Civilization**. Sie übernehmen das Amt eines Staatenlenkers am Vorabend des Zweiten Weltkriegs, leiten Forschung und Rüstungsindustrie, kommandieren Armeen und versuchen sich in der Diplomatie. Ungewöhnlich: Das Spiel läuft in Echtzeit ab, wobei Sie die Geschwindigkeit frei regeln können. Was auch nötig ist, denn Schlachten schlagen Sie nicht allein, indem Sie Einheiten über die Landkarte schieben. Vielmehr müssen Sie die Attacken abstimmen, etwa für sieben Uhr ein Bombardement nebst Geleitschutz planen, bevor dann zwei Stunden später ein Infanteriekorps über die Nordflanke einfällt, während zwei Panzerdivisionen aus Süden vorrücken. Kämpfe werden nicht allein durch Feuerkraft, sondern auch durch Faktoren wie Organisationsstruktur, Wetter, Manöver, Befestigungen und so weiter entscheiden. Anders gesagt: Einsteiger werden von der Komplexität erschlagen, Profis freuen sich über unzählige mögliche Strategien. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
HEARTS OF IRON

ENTWICKLER Paradox Ent.	**ANBIETER** Koch Media
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Profis	
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 / Internet: 8	Netzwerk: 8 / 1 Sp./Packung

63

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 300 – 1.500 – 3.000

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

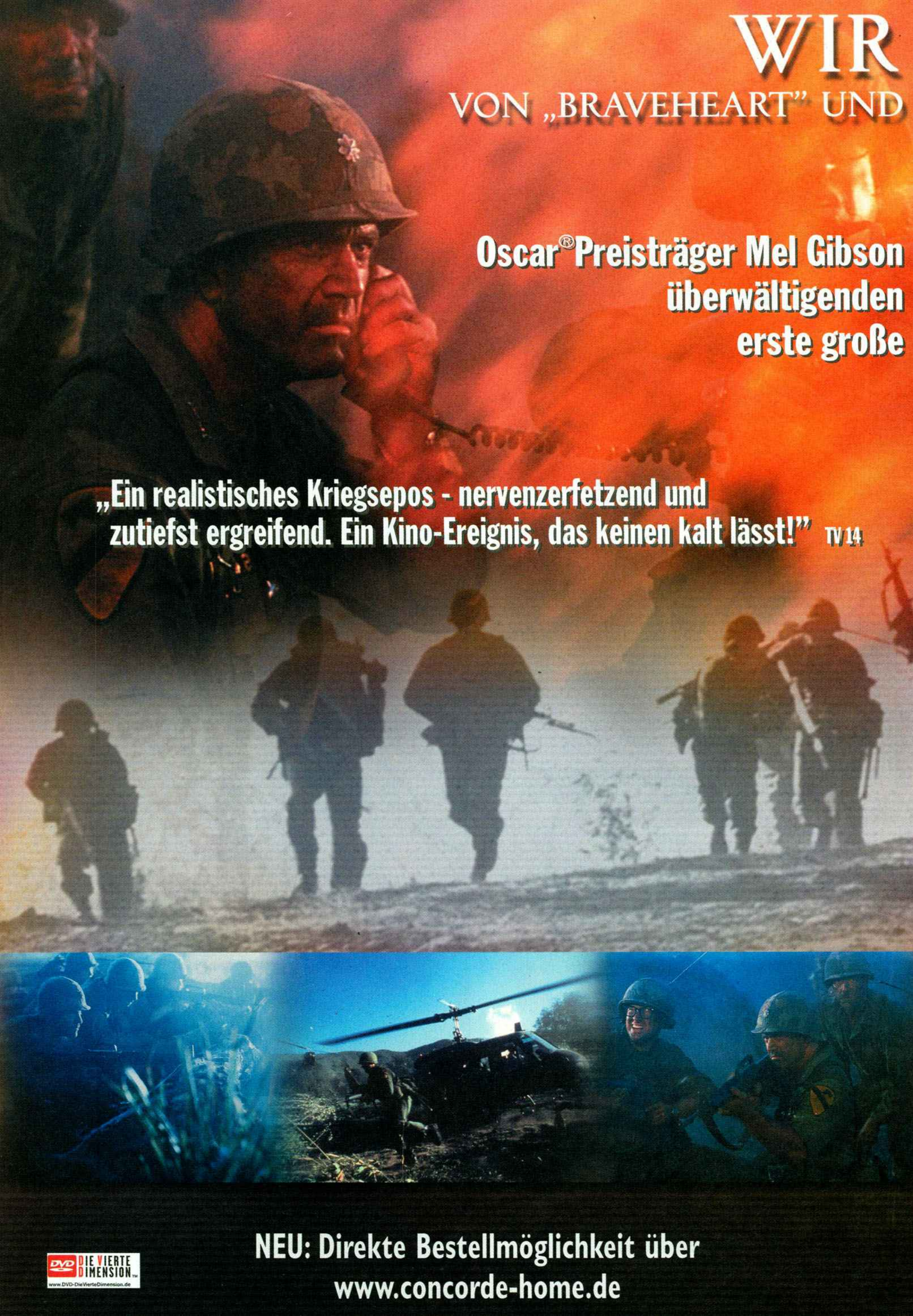
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA

- \+ Hochkomplexes Spielsystem
- \+ Ermöglicht viele Strategien
- − Für Einsteiger verwirrend
- − Mangelhafter Bedienkomfort
- − Bugs und Abstürze

GRAFIK	41%
SOUND	32%
STEUERUNG	64%
ATMOSPHÄRE	20%
SPIELDESIGN	62%
MEHRSPIELER	59%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STRATEGIC COMMAND** oder **EUROPA UNIVERSALIS 2** mochten.



WIR
VON „BRAVEHEART" UND
Oscar® Preisträger Mel Gibson
überwältigenden
erste große
„Ein realistisches Kriegsepos - nervenzerfetzend und
zutiefst ergreifend. Ein Kino-Ereignis, das keinen kalt lässt!" TV 14
NEU: Direkte Bestellmöglichkeit über
www.concorde-home.de
DVD DIE VIERTE DIMENSION


Ab 19.03.2003
auf DVD & VHS


CONCORDE
CINE COLLECTION
MEL GIBSON
VATER.
EHEMANN.
BRUDER.
KEIN MANN
IST NUR
SOLDAT.
Ungekürzte
2 DVDs
US-Kinoversion
WIR WAREN
HELDEN
VON "BRAVEHEART"- AUTOR RANDALL WALLACE

Splinter Cell

Der Schleich-Shooter **Splinter Cell** überwältigt die PC-Games-Leserschaft wie nur wenige Spiele zuvor: Knapp 98 % würden zum Kauf raten, die schlechteste Note bei der Bewertung einzelner Spielaspekte ist eine 2-, weil der Schwierigkeitsgrad auch auf „leicht" sehr hoch ist. Umso ärgerlicher, dass viele Spieler nicht in den Genuss der hervorragenden Grafik, dichten Atmosphäre und spannenden Story gekommen sind, weil **Splinter Cell** sich bei verschiedenen Hardware-Kombinationen als überaus empfindlich entpuppt hat.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

PC Games: Schon bei den **Splinter Cell**-Demos traten zahlreiche Fehler auf, und auch in der Vollversion melden sich haufenweise verärgerte Käufer, bei denen das Spiel gar nicht oder nur fehlerhaft läuft. Hat die QA geschlampt oder wie ist das zu erklären?

Karsten Lehmann: „Die Qualitätssicherung hat keinesfalls versagt. Nahezu alle ‚Fehler', die du ansprichst, hängen mit der jeweils benutzten Rechnerkonfiguration, z. B. mit veralteten Treibern, zusammen. **Splinter Cell** ist das Spiel mit den vielleicht zurzeit höchsten Hardwareanforderungen. Wenn ein Spiel Technologien ausreizt und voranbringt, ist es doch ganz klar, dass ein Treiberupdate beim Gamer vor der Tür steht. Aber darüber informieren wir auch von der ersten Sekunde an: Viele Tipps sind auf der offiziellen Homepage veröffentlicht, und auch in der readme.txt stehen dazu hilfreiche Vorschläge. Da allerdings fast nur diejenigen in Foren posten, die irgendwelche Probleme haben, wäre es falsch, daraus zu folgern, dass das Spiel mit wirklich schlimmen Fehlern belastet wäre. Die Erfahrungen der ersten Demo flossen komplett ins Spiel ein und entsprechende Mängel waren vor der Auslieferung und zuvor auch in der zweiten Demo beseitigt."



KARSTEN LEHMANN, PR-Manager bei Ubi Soft.

PC Games: Wie seid ihr auf den coolen Spagatsprung gekommen?

Lehmann: „Am meisten haben uns Action-Filme inspiriert. Man kann sich ja nicht nur von oben auf Gegner fallen lassen, sondern den Spagatsprung vor allem nutzen, um ein sicheres Versteck zu finden. Falls man Lichter nicht zerschießen oder ausschalten kann, befinden sie sich zumeist unter Sam, wenn er diesen Move anwendet. So hat man ein bisschen Ruhe, um Gegner zu beobachten und über die passende Taktik nachzudenken."

PC Games: Plant ihr ein Add-on?

Lehmann: „Nein, bis jetzt nicht."

PC Games: Meinst du, ein Mehrspieler-Modus wäre möglich?

Lehmann: „Das ist eine schwierige Frage. Ein Mehrspieler-Modus wäre sicher interessant. Andererseits würde es die Klasse von Sam Fisher als dem ultimativen Einzelkämpfer schmälern. Für einen Multiplayer-Part müsste man auf jeden Fall sowohl Konzept als auch Charakter und Szenario neu überdenken."

PC Games: Wieso habt ihr auf einen „Nightmare"-Modus ohne oder mit begrenztem Quicksave verzichtet?

Lehmann: „Wir haben Quicksave/-load auf dem PC ja eingebaut, um dem Spieler eine individuelle Anpassung des Schwierigkeitsgrades zu ermöglichen. Wer es einfacher möchte, speichert alle zwei Minuten, während andere ein bisschen mehr riskieren. Die Tester der Konsolenversion (ohne Quicksave/-load, Anm. der Red.) waren sich einig, dass **Splinter Cell** sowieso schon sehr herausfordernd ist."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	1-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	1-
Musik	2+
Soundeffekte	2+
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteigerfreundlichkeit	2+
Innovationen	2+
Langzeitmotivation	2
Steuerung	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Splinter Cell weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Packende Atmosphäre
2. Natürliche, geschmeidige Animationen
3. Viele verschiedene Lösungswege
4. Licht- und Schatten-Effekte der Grafik
5. Erst-denken-dann-schießen-Gameplay

−
1. Nicht immer perfekte Kameraführung
2. Häufige Abstürze, Kompatibilitätsprobleme
3. Manchmal auch auf „leicht" sehr schwer
4. Kein Multiplayer-Modus
5. Fehlender Editor für eigene Levels

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MATTHIAS KLEEN, Student aus Bad Münder
„Ich bin begeistert – die Grafik, die ganze Umgebung – einfach nur genial. Auch die Thematik ist sehr authentisch. Dass man ein so gutes Spiel mit so einer minimalen Hardwareanforderung zustande bringt, finde ich sehr positiv. Ich bin immer noch baff von diesem Spiel, und kann den Entwicklern nur sagen: Weiter so!"

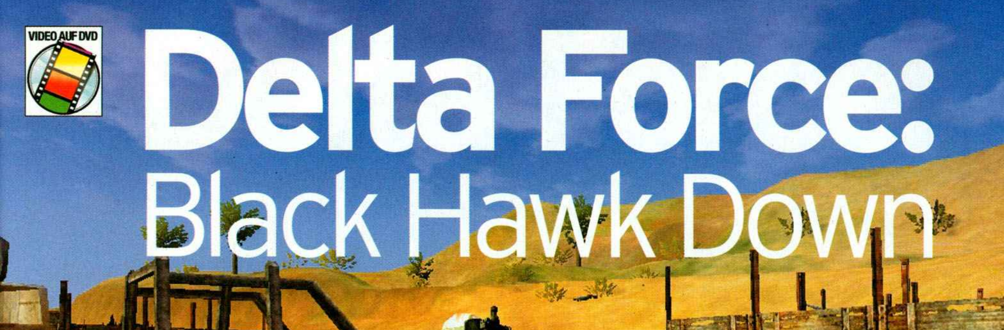
MARCEL SCHMIDT, Schüler aus Dörfles-Esbach
„Am Anfang dachte ich: ‚Wow sieht das geil aus!' Auch war es nicht kompliziert, mit der Steuerung umzugehen. Nach ein paar Missionen hatte ich alles drauf und meine Kumpels staunten, als sie sahen, was ich alles machte. Aber ich finde es zu kurz – da blieb nur die Hoffnung auf den 2. Teil."

LENNART CORNELSEN, Student aus Münster
„Dieses Spiel ist das, worauf ich lange gewartet habe: Es sieht umwerfend aus, so dass ich häufig das Nachtsichtgerät abgestellt habe, nur um die Grafikpracht sehen zu können. Dazu ist das Spiel auch noch äußerst spannend. Und es macht zusätzlich Spaß, durch einen Level zu kommen, ohne einen Gegner zu töten."

ALEXANDER KOCH, Student aus Göttingen
„**Splinter Cell** ist ein sehr gelungenes Spiel, das sich durch Atmosphäre, schöne Sprachausgabe und ein innovatives Gameplay wohltuend von der Konkurrenz abheben kann. Selten hat mich ein Spiel so sehr gefesselt und zum Weiterspielen animiert. Lediglich die hohen Hardwareanforderungen schlagen auf den Magen."

VIDEO AUF DVD

Delta Force: Black Hawk Down



Bombastische Effekte, nervenzerfetzende Missionen und rasante Action vor einem realen Hintergrund: Black Hawk Down beeindruckt und erschreckt zugleich.

Ununterbrochen hallen knatternde Gewehrsalven durch die verwinkelten Häuserschluchten, ein Konvoi amerikanischer Humvees rumpelt durch eine enge, verdreckte Gasse. Jäh zerschneidet ein gellender Schrei die schwüle Abendluft: „R P G!!" Plötzlich tauchen auf den Dächern vermummte Gestalten auf. Dann ist es zu spät – eine Rakete hat den Humvee zerfetzt, auf dem Sie als Bordschütze fuhren. Willkommen im neuen **Delta Force**-Teil: **Black Hawk Down**. Genau wie der gleichnamige Kinofilm von **Gladiator**-Regisseur Ridley Scott behandelt **Black Hawk Down** die Ereignisse in Somalia 1993: Jahrelange blutige Bürgerkriege haben das Land von einer Hungersnot in die nächste gestürzt. Das nutzten General Mohammed Aidid und seine Habr-Gedir-Miliz aus, plünderten Hilfskonvois und verschacherten die Lebensmittel. Für USA und UNO war bald klar: Aidid musste beseitigt werden. Diese Aufgabe wurde einer Sondereinheit, bestehend aus Army Rangers, Delta Force und 10th Mountain Division, übertragen, zur Luftunterstützung trat die 160th Fliegerstaffel an. Die Liste der

Fahrzeuge, Hubschrauber, Boote: **Der Army-Rangers-Fuhrpark**

Als gewöhnlicher Infanterist dürfen Sie zwar keines der vielen Gefährte steuern, aber immerhin die durchschlagskräftigen Kanonen der Jeeps und Hubschrauber können verwendet werden. Die Sequenzen auf Humvee und Black Hawk erinnern teilweise etwas an den Action-Klassiker **Rebel Assault** – dort konnte man auch nur zielen und feuern.



Auf dem Dach des gepanzerten Humvees sind Sie ein .50-Kaliber-Gewehr postiert. Für gegnerische Sniper ein gefundenes Fressen, wenn Sie ihnen nicht zuvorkommen.



Die Minigun hat eine unglaublich hohe Feuerrate, unbegrenzt Munition und als Schütze im beweglichen Black Hawk sind Sie kaum zu treffen.

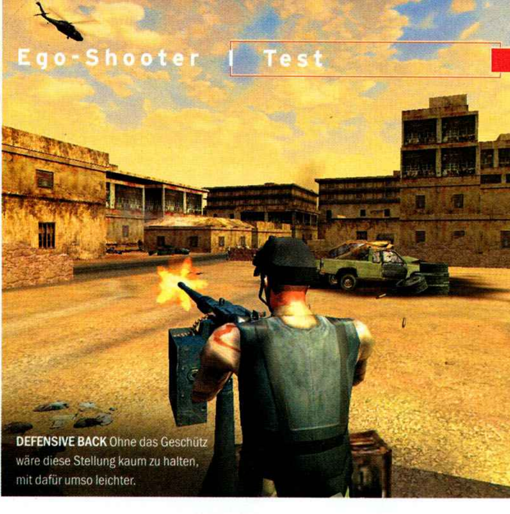


Der flinke MH-61 „Little Bird" dient oft als Transport für Ranger- und Delta-Einheiten. Mit Ihrer Handwaffe können Sie sich Raketenschützen vom Leib halten.



Das Boot besitzt genau wie der Little Bird keine Bordkanone, wodurch Sie sich bei Anfahrten über das offene Meer kaum wehren können.


LIANENSCHWINGER Ihre Einheit ist auf einem Häuserdach gelandet und wird gleich das Gebäude stürmen. Zunächst geben Sie jedoch einer verbündeten Einheit Deckung.


DEFENSIVE BACK Ohne das Geschütz wäre diese Stellung kaum zu halten, mit dafür umso leichter.

Einsatzziele in der Kampagne verheißt abwechslungsreiche Spannung: Lebensmittel-Konvois müssen beschützt, Geiseln befreit und hohe Habr-Gedir-Offiziere gefangen genommen werden. Aber schon bald macht sich Ernüchterung breit, denn der Spielablauf ist arg monoton. Anfangs begeistern vor allem die rasanten Sequenzen als Bordschütze von diversen Fahr- und Flugzeugen, man hat das Gefühl, etwas völlig Neues zu erleben. Für sich genommen, sind sie zwar ein auflockerndes Element, werden dann allerdings so penetrant häufig eingesetzt, dass schnell Routine einkehrt. Dazu kommt, dass auch die Vorgehensweise als Infanterist weder vom Missionsziel noch von der gerade gesteuerten Einheit abhängt. In einer Nacht-Mission sollen Sie zum Beispiel möglichst unauffällig durch ein streng bewachtes Gebiet zu einem Sendemast vordringen. Das wäre eigentlich eine willkommene Abwandlung zum sonst sehr offenen Vorgehen der Soldaten, wenn man denn wirklich gezwungen wäre zu schleichen. Im Grund genügt es aber, mit der schallgedämpften MP Gegner um Gegner niederzustrecken und zum Ziel zu rennen – dieser Einsatz spielt sich also exakt wie alle anderen.

Augen zu und ballern

Die ungeahnt fassbar wirkenden Kriegsszenarien haben zur Folge, dass sich gelegentlich ein etwas mulmiges Gefühl einstellt. Noch nie wurde Häuserkampf ähnlich beklemmend und ungeschönt dargestellt. Und selten sahen die Gegnerhorden so wenig nach Soldaten aus, sondern aufgrund ihrer Kleidung eher wie Zivilisten. Unbewaffnete sollte man übrigens nicht niederstrecken, denn nach ein paar Fehltreffern wird man von den eigenen Kollegen ausgeschaltet. Sieht man vom Szenario ab, findet man sich in einem recht gewöhnlichen Ego-Shooter mit ein paar Mängeln wieder. So ist die KI trotz immenser Bemühungen seitens Novalogic, besonders ausgereifte Routinen zu präsentieren, eher dürftig – und das gilt sowohl für Gegner als auch Teamkameraden. Ein typisches Beispiel: Sie spurten mit drei Kollegen im Schlepptau durch einen Häuserflur, von dem links und rechts je drei offene Durchgänge abzweigen. Da hinter diesen Ecken höchstwahrscheinlich Gegner lauern, rennen Sie an den ersten beiden Gängen vorbei, um etwaige Angreifer aus dem hintersten abzufangen. Aber statt selbstständig die Räume zu kontrollieren und gegebenenfalls die Milizionäre auszuschalten, läuft Ihre Gefolgschaft, den Blick wie mit Scheuklappen starr auf Sie gerichtet, bis zu Ihnen vor.

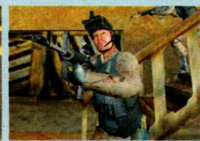
Epik ade

Fast schon Novalogic-typisch, geizt auch **Black Hawk Down** mit Story-Elementen. Die Missionen werden genau wie etwa in der **Comanche**-Serie ohne direkte Verknüpfung abgespult. Eine Geschichte oder gar Charakterentwicklung gibt es nicht, so dass Langzeitmotivation einzig und allein entsteht, weil man „Irene", die letzte Mission, spielen möchte, um die auch der Film gestrickt wurde. Stark ist hingegen, wie abgerundet und vollständig die einzelnen Einsätze wirken: Man muss ins Zielgebiet kommen, hat schon dabei mit Problemen zu kämpfen, etwa wenn man per Boot an einem Strand landen will und plötzlich schwere Geschütze das Feuer eröffnen. Und auch mit der einfachen Erledigung des Ziels ist es noch

Das Arsenal: **Aus dem Rucksack eines Army Rangers**

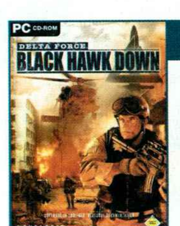
Auch die Bewaffnung ist dem Material der Truppen des Somalia-Einsatzes authentisch nachempfunden und reicht vom modifizierten Sturmgewehr über die M21 für Scharfschützen bis zur M16. Außerdem erobern Sie im Laufe der Einsätze häufig fest installierte Geschütze vom Kaliber .50, die sich auch nutzen lassen.


Großkalibrige, feste Geschütze eignen sich geradezu perfekt für die Verteidigung: Sie verbrauchen keine Munition und hinterlassen deutlich größere Schäden.


Das CAR 203 ist die am häufigsten benutzte Waffe der Delta Force. Ein handliches Allrounder-Sturmgewehr, wie geschaffen für den Häuserkampf.


Die modifizierte Version des CAR 203 hat ein kleines Zielfernrohr, mit dem das Gewehr auch über mittlere bis weite Distanzen gut einsetzbar ist.


Das Scharfschützengewehr M21 ist nicht nur im Zoom präzise, sondern dank der relativ hohen Feuerfrequenz auch im hektischen Nahkampf einsetzbar.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Basiert auf den tatsächlichen Ereignissen in Somalia 1993
- Enthält realen Missionen nachempfundene und fiktive Einsätze
- Bis zu 64 Spieler im Multiplayer-Modus
- Benutzt etwas verbesserte **Comanche** 4-Engine
- Waffen den Originalen von 93 nachempfunden
- Umfangreiches Handbuch
- Kurzes Tutorial

Zahlen & Fakten

Genre:	Ego-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Unreal 2, Vietcong
Entwickler:	Novalogic
Vom gleichen Entwickler:	Comanche 4, Delta Force: Landwarrior
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Triforum Cologne, Innere Kanalstraße 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0
Offizielle Website:	http://www.novalogic.com/games/DFBHD
Website des Publishers:	http://www.electronicarts.de
Website des Entwicklers:	http://www.novalogic.com
Beste Fansite:	http://www.deltaforce-bhd.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-776633 (technische Hotline) / 0190-754464 (spielerische Hotline)
Altersempfehlung lt. USK:	16
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	€ 45,-
Inhalt der Packung:	Ausführliches Handbuch, 2 CDs
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	12 Stunden

Im Wettbewerb

	Medal of Honor: Allied Assault	Vietcong	Delta Force: Black Hawk Down
GRAFIK	**82**	**80**	**83**
Detailreichtum Spielwelt	79	87	89
Detailreichtum Objekte	87	81	85
Vielfalt der Spielwelt	85	79	75
Animation der Objekte	94	84	82
Effekte	82	84	88
SOUND	**94**	**92**	**86**
Musik	92	89	87
Soundeffekte	91	94	84
Stimmen/Kommentar	90	92	84
STEUERUNG	**88**	**90**	**90**
Bedienungskomfort/Navigation	84	90	90
Präzision der Steuerung	90	90	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	90	90
ATMOSPHÄRE	**89**	**86**	**67**
Spannung/Überraschungen	89	87	83
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	87	85	86
Story/Dialoge/Kommentare	88	83	42
Inszenierung	89	84	40
SPIELDESIGN	**74**	**84**	**78**
Komplexität/Spieltiefe	60	77	69
Einsteigerfreundlichkeit	78	80	76
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	69	88	77
Verhalten der Computergegner	88	59	64
Innovation	74	78	78
MEHRSPIELERMODUS	**90**	**83**	**82**
Abwechslung der Spielmodi	83	85	85
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	88	75	70
Einstellungsmöglichkeiten	91	84	83
TEST-AUSGABE:	PCG 03/03	PCG 05/03	PCG 05/03
WERTUNG:	**86**	**80**	**81**

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Sehr detaillierte Charaktermodelle
- ⊕ Spektakuläre Effekte
- ⊕ Detailreiche Städte
- ⊖ Thematisch bedingt wenig abwechslungsreiche Umgebungen

Sound
- ⊕ Reger Funkverkehr
- ⊕ Filmmusik

Steuerung
- ⊕ Reagiert direkt und präzise
- ⊕ Einfache Handhabung

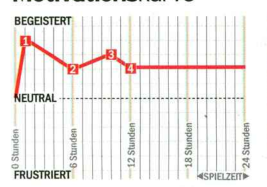
Atmosphäre
- ⊕ Geskriptete Ereignisse sorgen für überraschende Missionsverläufe
- ⊕ Verschachteltes Leveldesign, daher immer Schock-Momente
- ⊖ Keine Story
- ⊖ Unspektakuläre Zwischensequenzen

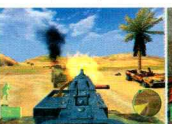
Spieldesign
- ⊕ Ausgewogene Schwierigkeitsgrade
- ⊕ Auflockernde Fahrzeugsequenzen ...
- ⊖ ... die in jeder Mission vorkommen und das „neue" Gefühl zerstören
- ⊖ Zu lineares, immer gleiches Gameplay
- ⊖ Mangelhafte KI von Gegnern und Teamkameraden

Mehrspielermodus
- ⊕ Viele verschiedene Modi
- ⊖ Unfaire Waffen, Sniper sind zu überlegen

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Die erste Mission enthält alles, was ein Actionspieler sich wünscht: Fahrzeuge, Daueraction und coole Technik.



2 Schade, eine Story gibt es – typisch für Novalogic – nicht. Reine Baller-Abschnitte sind zu häufig.



3 Die Endmission Irene ist in mehrere Abschnitte aufgeteilt – die Spannung ist auf dem Siedepunkt.



4 Endlich geschafft, jetzt erst mal den Schweiß von der Stirn wischen und Multiplayer antesten.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS — MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS — MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS — MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Obwohl das Action-Spiel **Delta Force: Black Hawk Down** auf der gleichen Engine wie **Comanche 4** basiert, benötigen Sie im Gegensatz zur Helikopter-Simulation eine deutlich schnellere CPU, um flüssig spielen zu können. Das mag zum einen an den detaillierter gestalteten Außenlevels liegen, auf der anderen Seite tummeln sich jetzt natürlich mehr Einheiten auf dem Monitor, so dass der Prozessor deutlich stärker belastet wird. Konkrete Tuning-Tipps zu **Delta Force: Black Hawk Down** finden Sie auf der Seite 147.

RAM

128 MB

256 MB

512 MB

1.024 MB

Mit 256 MByte RAM ruckelt **Delta Force: Black Hawk Down** gerade zu Beginn eines Levels deutlich, mit 512 MByte und mehr ist dieses Problem aus der Welt.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

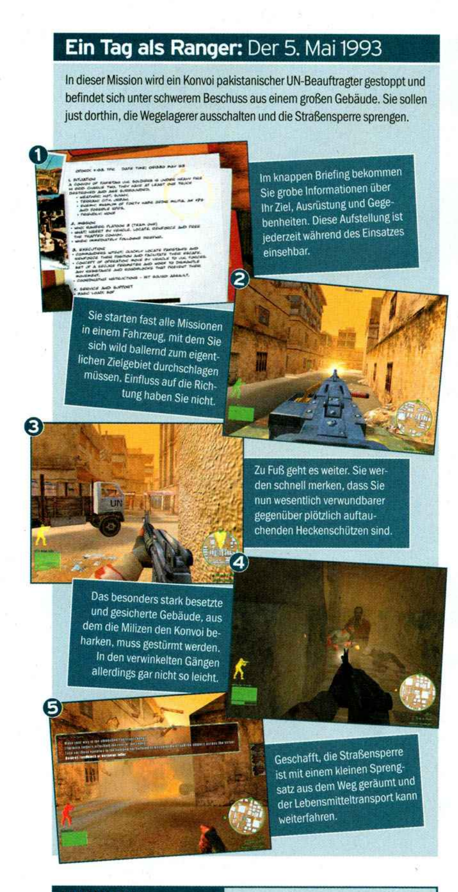


KLASSE 1 Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I	**KLASSE 2** Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2
KLASSE 3 Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200	**KLASSE 4** Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Schon mit einer Geforce2 lässt sich Novalogics **Delta Force: Black Hawk Down** recht ordentlich, mit circa 30 fps spielen, allerdings nur bei einer Auflösung von maximal 800x600. Die schönen Grafikeffekte wie reflektierende Wasser- und Metalloberflächen bekommen Sie aber nur mit einem DirectX-8-Beschleuniger zu Gesicht. Besitzen Sie eine Grafikkarte der Klasse 4 (Geforce4 Ti-4600, Radeon 9500/9700 Pro), sollten Sie die Grafikqualität mit Kantenglättung und anisotroper Filterung verbessern.

Ein Tag als Ranger: Der 5. Mai 1993

In dieser Mission wird ein Konvoi pakistanischer UN-Beauftragter gestoppt und befindet sich unter schwerem Beschuss aus einem großen Gebäude. Sie sollen just dorthin, die Wegelagerer ausschalten und die Straßensperre sprengen.



1 Im knappen Briefing bekommen Sie grobe Informationen über Ihr Ziel, Ausrüstung und Gegebenheiten. Diese Aufstellung ist jederzeit während des Einsatzes einsehbar.

2 Sie starten fast alle Missionen in einem Fahrzeug, mit dem Sie sich wild ballernd zum eigentlichen Zielgebiet durchschlagen müssen. Einfluss auf die Richtung haben Sie nicht.

3 Zu Fuß geht es weiter. Sie werden schnell merken, dass Sie nun wesentlich verwundbarer gegenüber plötzlich auftauchenden Heckenschützen sind.

4 Das besonders stark besetzte und gesicherte Gebäude, aus dem die Milizen den Konvoi beharken, muss gestürmt werden. In den verwinkelten Gängen allerdings gar nicht so leicht.

5 Geschafft, die Straßensperre ist mit einem kleinen Sprengsatz aus dem Weg geräumt und der Lebensmitteltransport kann weiterfahren.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Mit mehr Variation beim Gameplay und ein paar mehr Missionen hätte ein großartiges Spiel daraus werden können.

Müssen Ego-Shooter kurz sein? Knapp 12 Stunden unterhält **Black Hawk Down** auf recht hohem Niveau, der Wiederspielwert ist aber gleich null. Beim zweiten Mal bringen geskriptete Ereignisse keine Überraschung mehr und Gegner hüpfen hinter den immergleichen Ecken hervor. Viel schlimmer ist aber, dass sich das Spiel die ganze Zeit gleich und zu linear anfühlt. Immerhin gibt es einen ordentlichen Mehrspieler-Modus, das hilft Spielern ohne Internet aber auch nicht weiter. So bleibt ein etwas bitterer Beigeschmack – entweder ignoriert man den und verbringt für 45 Euro ein paar aufregende Stunden oder man verzichtet gänzlich aufs Spiel. Ein Highlight verpasst man nicht, einzig die Missionen glänzen mit überraschenden Wendungen und durch das geschickte Design. Trotzdem ist **Black Hawk Down** besser als alle Vorgänger – und hat glücklicherweise nur wenig mit den etwas trägen **DF: Landwarrior** oder **Taskforce Dagger** zu tun.

nicht getan; häufig soll man beispielsweise Geiseln noch bis zu einem Konvoi eskortieren. Positiv aufgefallen sind ebenfalls die oft genutzten, geskripteten Ereignisse, wodurch man sich mehr als Beteiligter einer ganzen Operation fühlt. Mal können Sie etwa beobachten, wie eine andere Gruppe Stellungen stürmt oder möglicherweise von Feinden in die Enge getrieben wird und auf Ihre Hilfe hofft. Auch die abstürzenden Hubschrauber in der letzten Mission sind per Skript inszeniert.

Black Comanche Down 4?

„Das ist doch **Comanche 4**, oder?", mögen sich Fans der Hubschrauberspiele von Novalogic beim Anblick von **Black Hawk Down** fragen. Ist es nicht. Aber es verwendet dieselbe Technik, lediglich mit deutlich aufgebohrten Spielermodellen. Daher sind die detailstrotzenden Landschaften, Städte und Objekte kaum verwunderlich. Auch in Sachen Effekte wurde etwas Verbesserungsarbeit geleistet – wehender Sand durch die Rotoren der tief fliegenden Hubschrauber und atemberaubende Wasseroberflächen (leider nur in wenigen Missionen zu bestaunen) zeigen die Stärken der Engine. Ähnlich beeindruckend der Sound: Hier kann man wirklich von einer „Kulisse" sprechen. Selten herrscht Stille im Funk, dauernd schnarrt es neue Anweisungen, Hilferufe oder andere Meldungen durch den Äther. Und die Filmmusik sorgt für so manchen Gänsehautmoment. Als Ego-Shooter-Spieler sollten Sie abwägen, wie viel Wert Sie auf Realitätsnähe legen, denn in Sachen Spielspaß und Umsetzung sind **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)**, **No One Lives Forever 2** oder **Jedi Knight 2** deutlich besser als **Black Hawk Down**. Möchte man aber ein intensives, manchmal erschreckend real anmutendes, aber immer unglaublich spannendes Action-Erlebnis und kann über kleinere Schwächen hinwegsehen, ist man mit **Black Hawk Down** gut beraten.

JUSTIN STOLZENBERG



MEUCHLER Ein paar hundert Schuss pro Minute prasseln auf die eigentlich wehrlosen Somalis ein – Black Hawk Down ist nichts für Zartbesaitete.

HEISSES PFLASTER Dieser Strand wäre recht gemütlich, wären da nicht diese Minen. Und die Geschütze, die dauernd feuern. Und die angreifenden Infanteristen ...



TESTURTEIL
BLACK HAWK DOWN

81

ENTWICKLER Novalogic
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK N. n. b.
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 4 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 64, Internet: 64, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Spannende Missionen
+ Plastische Spielermodelle
+ Effektvolle Soundkulisse
– Zu lineares Gameplay
– Keine Story

GRAFIK	83%
SOUND	86%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	67%
SPIELDESIGN	78%
MEHRSPIELER	82%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BATTLEFIELD 1942** oder **MOH: ALLIED ASSAULT (DT.)** mochten.

Enclave

Auch Orks sind stolz auf ihren Job! Wer das nicht glaubt, kann sich im Actionspiel Enclave eines Besseren belehren lassen.

Die Fantasy-Welt von **Enclave** ist seit Jahrhunderten durch eine riesige Erdspalte in zwei Hälften geteilt. Auf der einen Seite, genannt die Enclave, leben die Rechtschaffenen in Wohlstand und Reichtum. Auf der anderen Seite, den Outlands, sammeln sich die Heerscharen der Finsternis ... und warten. Denn die Trennung der Welt in zwei Teile ist keine Laune der Natur – es war die Verzweiflungstat des Magiers Zale, der während der entscheidenden Schlacht zwischen Gut und Böse die Erde kurzerhand in zwei Hälften teilte, da der Sieg der dunklen Heerscharen kurz bevorstand. Im Laufe der Jahre hat sich der Spalt immer weiter geschlossen, mittlerweile ist er an einigen Stellen sogar schon passier-



GLEICH KRACHTS Hochauflösende Texturen und reflektierendes Wasser veredeln Landschaft und Spielfiguren.



MAGISCHE KEULE Den schwer gepanzerten Menschen-Krieger schicken wir mit einem Eisblitz zu Boden.

Wohin mit der ganzen Kohle?

Vor jeder neuen Mission können Sie sich aus den zur Verfügung stehenden Charakteren denjenigen aussuchen, welcher Ihnen am meisten zusagt. Machen Sie sich dabei keine Sorgen um Ihr sauer verdientes Gold – bei einem Wechsel der Spielfigur bekommen Sie alles zurückerstattet, was Sie bisher für Waffen und Rüstungen ausgegeben haben. Anhand des Bombardiers der dunklen Seite erklären wir Ihnen, welche Möglichkeiten Sie bei der Ausrüstung Ihrer Spielfigur haben.

1. In diesem Feld suchen Sie Ihre Hauptwaffe aus. Für den Ork stehen zwölf Schwerter, zehn Äxte und zehn Hämmer zur Verfügung.
2. Mit insgesamt elf unterschiedlichen Schilden können Sie Pfeile und magische Geschosse abwehren.
3. Als Fernkampfwaffe kann der Bombardier eine von fünf Armbrüsten verwenden, allerdings nur mit normalen Geschossen.
4. Die Spezialwaffe des Bombardiers sind hochexplosive Bomben, mit denen man ganze Gegnerhorden ausschalten kann.
5. Besonders fies (und teuer) sind Brandbomben, mit denen man seinen Gegnern den Pelz ankokeln kann.
6. Energietränke lassen sich vor jeder Mission einkaufen. Wichtig, da man im Spiel nur an bestimmten Punkten speichern kann.
7. Für jeden Charakter gibt es eine leichte, mittlere und schwere Rüstung, die vor Schwerthieben, Pfeilen und Magie schützt.

DIE DUNKLE SEITE DER MACHT Die finstere Zauberin Mortessa will den Dämonenfürst Vatar zum Leben erwecken und braucht dazu Ihre Hilfe.

bar. Ein erneuter Krieg steht unmittelbar bevor – und Sie müssen sich entscheiden, für welche Seite Sie in die Schlacht ziehen.

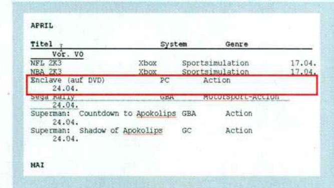
Kinderleichte Steuerung

Das Hau-drauf-Actionspiel **Enclave** von Entwickler Starbreeze wurde bereits vor einigen Monaten auf der Xbox veröffentlicht und erscheint erst jetzt für den PC. Eine weise Entscheidung, denn mit Maus und Tastatur lässt sich **Enclave** wesentlich einfacher und vor allem stressfreier steuern als mit einem Gamepad. Erfreulicherweise ist die Steuerung insgesamt sehr einfach gehalten, mehr als die üblichen Tasten für Laufen, Springen und Ducken sowie eine Hand voll Spezialaktionen sind nicht nötig – alles bleibt überschaubar. Im Spiel schauen Sie Ihrer Figur im Normalfall aus der Verfolgerperspektive über die Schulter, bei Bedarf kann man auch in die Ego-Ansicht schalten – **Enclave** lässt sich in beiden Ansichten gut spielen. In den Kämpfen können Sie mit dem richtigen Timing besondere Schlagkombinationen durchführen, die wesentlich mehr Schaden anrichten als einfache Schläge. Mit speziellen Pfeilen zoomen Sie extrem nah an Ihre Gegner heran; eine kleine Texteinblendung klärt Sie auf, welches Körperteil Sie anvisieren und ob es gepanzert ist oder nicht. Eine weitere Besonderheit des Bogens ist die Möglichkeit, bis zu acht Pfeile mit einem einzigen Schuss abzufeuern.

Gut oder böse?

Wenn Sie **Enclave** starten, müssen Sie sich zunächst für eine Seite entscheiden – „Light" für die guten Jungs oder „Dark" für die böse Fraktion. Das Spiel bietet zwei streng lineare Einzelspielerkampagnen, die sich zwar in puncto Levels, Missionen und Charaktere voneinander unterscheiden, aber die gleiche Hintergrundgeschichte besitzen und zeitlich parallel ablaufen. Das lässt sich am besten anhand eines Beispiels erklären: In der ersten Mission der Light-Kampagne wird die Burg Iellon von Orks und Goblins belagert, während Sie als Sträfling im Kerker hocken. Durch einen Zufall können Sie aus dem Verlies entkommen, müssen sich jedoch der Orks erwehren, welche durch die Burg ziehen und plündern. In der Dark-Kampagne wird der Spieß einfach umgedreht: Ihre Aufgabe als Ork-Krieger ist es, die Burg Iellon unter allen Umständen zu erobern. Und raten Sie mal, auf welchen komischen Kauz Sie im Innern der Burg treffen.

Erscheint Enclave in Deutschland?



APRIL

Titel	System	Genre	Vör. VÖ
NFL 2K3	Xbox	Sportsimulation	17.04.
NBA 2K3	Xbox	Sportsimulation	17.04.
Enclave (auf DVD)	PC	Action	24.04.
Sega Rally	GBA	Motorsport-Action	24.04.
Superman: Countdown to Apokolips	GBA	Action	24.04.
Superman: Shadow of Apokolips	GC	Action	24.04.

MAI

Aufgrund der plötzlichen Insolvenz des ursprünglichen Publishers Swing ist derzeit nicht klar, wann und über wen **Enclave** hier in Deutschland veröffentlicht wird. Zeitweise führte Infogrames das Spiel auf der Release-Liste, doch ein Vertrag wurde nach PC-Games-Recherchen noch nicht unterzeichnet. Somit ist **Enclave** auf absehbare Zeit wohl nur als Import in der englischen Version erhältlich. Oder warten Sie einfach ab: Aufgrund der ausgezeichneten Qualität des Spiels wird sich in Kürze ein Publisher finden, der es in Deutschland anbietet. Eine Demo von **Enclave** finden Sie übrigens auf der DVD der Ausgabe 04/03.

Gestatten, wir sind die Guten ...

Ob Krieger, Assassine oder Magier – jeder der sechs Kämpfer für das Gute hat unterschiedliche Vor- und Nachteile. Hier eine Kurzübersicht.

GNOME Gnome sind Sprengstoff-Experten.

MAGIER Der Herr der Elementar-Magie.

JÄGERIN Die Meisterin des Bogens.

DRUIDEN Druiden sind die Wächter der Natur.

HALBLINGE Halblinge können alles, aber nichts wirklich gut.

KRIEGER Der beste Nahkämpfer der guten Seite.

... und wir die Bösen!

Die sechs Charaktere der dunklen Seite ähneln ihren „guten" Kollegen, dennoch gibt es kleine Unterschiede.

GOBLIN Klein, aber oho!

OGER Der ultimative Nahkämpfer.

ASSASSINE Ein eiskalter und lautloser Attentäter.

LICH Der untote Zauber-Meister.

BOMBARDIER Diese Orks lieben Sprengstoff.

ZAUBERIN Schaurige Schönheit mit Magie-Kräften.

Diese Verzweigungen treten im Spielverlauf mehrmals auf, darüber hinaus gibt es aber auch exklusive Missionen und Levels für jede Seite. Mal müssen Sie einen Feuer speienden Drachen mit einer Harpune erlegen, ein anderes Mal steht ein riesiger Feuerkoloss vor Ihnen. Dank geskripteter Sequenzen wirken die Missionen lebendig und Ihre computergesteuerten Widersacher weitaus weniger dumm, als sie in Wirklichkeit sind. Da kann es schon mal passieren, dass der halbe Level einstürzt oder Ihre Gegner Bomben, Steinbrocken, Fässer oder Möbelstücke auf Sie werfen.

Insgesamt bieten beide Kampagnen 25 Missionen mit einer Spielzeit von circa 16 bis 20 Stunden auf dem leichten von drei Schwierigkeitsgraden. Wählen Sie hingegen den mittleren Schwierigkeitsgrad, werden die Gefechte mit Ihren Widersachern herausfordernder, außerdem können Sie weniger Schläge einstecken und teilen gleichzeitig weniger Schaden aus. Im höchsten Schwierigkeitsgrad entfallen die überall in den Levels verteilten Speicherpunkte – selber abspeichern ist in **Enclave** grundsätzlich nicht erlaubt. Das System mit den Speicherpunkten funktioniert wider Erwarten recht gut. Im Test gab es insgesamt nur zwei schwere Stellen, an denen wir einen Levelabschnitt mehrmals spielen mussten.

Ohne Moos nix los

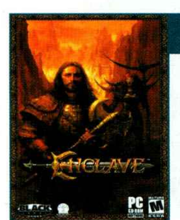
Zu Beginn eines Levels werden Sie mit Renderfilmen und Zwischensequenzen innerhalb der Spielgrafik über Ihr Missionsziel aufgeklärt. Anschließend dürfen Sie sich einen Charakter für die anstehende



SCHRECKSEKUNDE Kurz vor dem Ausgang des Levels überrascht uns ein Nightcrawler. Die Zahl zeigt übrigens den Schaden an, den wir ihm gerade mit unserer Armbrust verpasst haben.



DREI GEGEN EINEN Eine unfaire Situation – allerdings für die drei menschlichen Krieger! Gegen den Oger mit seinem magischen Kriegshammer haben Sie keine Chance.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Jeweils eine Kampagne für Gut und Böse
- 12 spielbare Charaktere
- 25 weitläufige Außen- und Innenlevels
- Arcadelastige Bonuslevels
- 50 magische und konventionelle Waffen
- Diverse Ausrüstungsgegenstände wie Schilde, Rüstungen und Bomben
- 3 Schwierigkeitsgrade

Zahlen & Fakten

Genre:	Action-Adventure
Vergleichbare Spiele:	Heavy Metal F.A.K.K. 2, Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Entwickler:	Starbreeze
Vom gleichen Entwickler:	Outforce, Templar. Hollywood Project
Publisher:	Noch nicht bekannt
Adresse des Publishers:	–
Telefon des Publishers :	–
Offizielle Website:	www.enclavegame.com
Website des Publishers :	–
Website des Entwicklers:	www.starbreeze.com
Beste Fansite:	–
Telefon-Hotline (Kosten):	–
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Noch nicht bekannt
Preis lt. Hersteller:	Noch nicht bekannt
Inhalt der Packung:	3 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Englisch
Sprache Handbuch:	Englisch
Durchschnittliche Spieldauer:	18 Stunden

Im Wettbewerb

	Heavy Metal F.A.K.K. 2	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Enclave	Pro & Contra
GRAFIK	**78**	**86**	**94**	⊕ Detaillierte Texturen, Bump Mapping ⊕ Aufwendig gestaltete, atmosphärische Levels ⊕ Niedrige Hardware-Anforderungen ⊖ Zaubersprüche sehen unspektakulär aus
Detailreichtum Spielwelt	80	79	92	
Detailreichtum Objekte	87	88	93	
Vielfalt der Spielwelt	76	78	79	
Animation der Objekte	86	94	73	
Effekte	90	85	79	
SOUND	**85**	**91**	**89**	⊕ Kraftvolle Soundeffekte ⊕ Atmosphärischer 3D-Sound ⊕ Gute Originalsprecher ⊖ Dynamische Musik könnte das Spielgeschehen besser untermalen
Musik	83	92	87	
Soundeffekte	89	90	90	
Stimmen/Kommentar	81	89	85	
STEUERUNG	**81**	**82**	**90**	⊕ Einfach, weil wenige Tastaturkommandos ⊕ Präzise Maussteuerung
Bedienungskomfort/Navigation	80	80	91	
Präzision der Steuerung	86	85	90	
Übersichtlichkeit/Perspektive	85	85	90	
ATMOSPHÄRE	**81**	**84**	**82**	⊕ Interessante Spielfiguren ⊕ Viele Zwischensequenzen ⊕ Einfache, aber solide Fantasie-Story ⊖ Man fühlt sich eher als Statist denn als der große Held
Spannung/Überraschungen	78	82	80	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	74	86	85	
Story/Dialoge/Kommentare	82	81	82	
Inszenierung	70	87	86	
SPIELDESIGN	**72**	**80**	**80**	⊕ Abwechslungsreiches Spieldesign dank Gut-/Böse-Kampagnen ⊕ Nahkämpfe machen einen Heidenspaß ⊕/⊖ Linearer Spielverlauf ⊖ Nur Hack & Slay wird auf die Dauer langweilig
Komplexität/Spieltiefe	70	79	70	
Einsteigerfreundlichkeit	70	70	85	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	70	69	82	
Verhalten der Computergegner	85	85	72	
Innovation	59	78	80	
MEHRSPIELERMODUS	**–**	**89**	**–**	⊖ Kein Mehrspieler-Modus integriert
Abwechslung der Spielmodi	-	85	-	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	88	-	
Einstellungsmöglichkeiten	-	89	-	
TEST-AUSGABE:	PCG 12/01	PCG 05/02	PCG 03/03	
WERTUNG:	**85**	**90**	**80**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Die Light-Kampagne ist zu Beginn relativ einfach. Grafik und der Sound sind einfach Spitzenklasse.



2 Ständig werden neue Waffen, Ausrüstungsgegenstände und Charaktere freigeschaltet.



3 In der düsteren Dark-Kampagne erleben Sie die Story ein zweites Mal – dieses Mal als Bösewicht.



4 Kurz vor Ende der zweiten Kampagne wirkt das simple Spielprinzip etwas ausgelutscht.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS

MHz: 500 – 800 – 1.200 – 1.800 – 2.500

MITTLERE DETAILS

MHz: 500 – 800 – 1.200 – 1.800 – 2.500

MAXIMALE DETAILS

MHz: 500 – 800 – 1.200 – 1.800 – 2.500

Die PC-Umsetzung des Xbox-Spiels **Enclave** brachte es in unseren Benchmark-Tests auf Frameraten von mehr als 200 fps – natürlich nur mit absoluter High-End-Hardware. Mit einem 1.500-MHz-Prozessor erzielten wir noch über 180 fps, eine schnelle Grafikkarte vom Typ Radeon 9500 Pro/9700 vorausgesetzt. Selbst mit 1.000 MHz ruckelte **Enclave** nur in Extremsituationen. Da die meisten Detail-Einstellungen im Video-Menü die Grafikkartenleistung beeinflussen, ähneln sich natürlich die drei Detail-Balken.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (Optimal), KLASSE 2 (Optimal), KLASSE 3 (Optimal), KLASSE 4 (Optimal)

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (Akzeptabel), KLASSE 2 (Optimal), KLASSE 3 (Optimal), KLASSE 4 (Optimal)

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (Unzumutbar), KLASSE 2 (Akzeptabel), KLASSE 3 (Optimal), KLASSE 4 (Optimal)

KLASSE 1 Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I	**KLASSE 2** Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2
KLASSE 3 Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200	**KLASSE 4** Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Bei einer Auflösung von 800x600 bringt selbst eine altersschwache Geforce2 MX in **Enclave** noch mehr als 30 fps, in 640x480 sogar 52 fps. Natürlich fehlen auf diesen Karten grafische Spezialeffekte wie Bump Mapping, die man nur mit einem DirectX-8-Chip zu Gesicht bekommt. Dennoch ist es erstaunlich, wie gut **Enclave** auf alten 3D-Beschleunigern aussieht und mit welcher Geschwindigkeit das Spiel läuft. Absoluter Rekord: In unseren Benchmarks lieferte die Radeon 9700 unglaubliche 260 fps in 1.024x768 Bildpunkten.

RAM

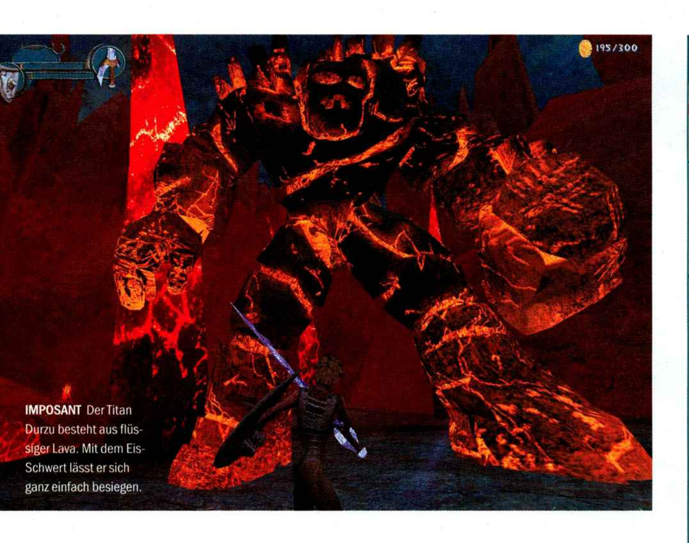
128 MB (Akzeptabel)

256 MB (Akzeptabel)

512 MB (Optimal)

1.024 MB (Optimal)

256 MByte RAM reichen aus, um **Enclave** akzeptabel spielen zu können. Mit 512 MByte sind Sie im grünen Bereich, 1.024 MByte RAM sind nicht notwendig.



IMPOSANT Der Titan Durzu besteht aus flüssiger Lava. Mit dem Eis-Schwert lässt er sich ganz einfach besiegen.

Mission aussuchen. Insgesamt sechs Helden stehen pro Seite zur Wahl; diese werden aber erst im Laufe der Kampagne freigeschaltet. Sie müssen Ihren Helden nicht unbedingt wechseln. Wenn Sie Axt und Schild lieben und keine Lust auf Zauberer oder Elfen haben, dann bleiben Sie einfach bei Ihrem Krieger. Weil nach jedem Level neue Waffen, Schilde und Rüstungen verfügbar sind, kann man **Enclave** grundsätzlich mit jedem Charakter durchspielen. Das notwendige Gold für Waffen und Ausrüstung bekommen Sie in den Levels. Dort liegen meist etwas versteckt kleine Goldsäcke oder Edelsteine herum, oftmals lassen auch Ihre Gegner etwas fallen. Es lohnt sich daher, immer einen Blick in verwinkelte Ecken oder hinter Kisten und Büsche zu werfen, damit Ihnen kein kostbares Goldstück entgeht. Um das Konto aufzubessern, gibt es auch noch arcadelastige Bonuslevels. In der Dark-Kampagne übernehmen Sie beispielsweise eine Balliste und feuern damit auf die Einwohner einer Stadt, die von einem riesigen Oger aus ihren Häusern gescheucht werden. Dabei müssen Sie vor allem auf die Elfen-Bogenschützen aufpassen, die permanent aus Fenstern und Türen auf Sie schießen.

Nicht alles läuft reibungslos

Ein paar negative Dinge sind uns während des Tests aufgefallen. Im Gegensatz zur imposanten Levelgrafik sehen viele Zaubersprüche ziemlich unspektakulär und eintönig aus. Die Animationen der Charaktere wirken manchmal steif; etwas mehr Abwechslung in den Bewegungsabläufen wäre schön gewesen. Die Wegfindung der Gegner hat leider auch nicht mehr zu bieten, als mit Vollgas schnurstracks auf den Spieler zuzurennen. Leider verhakeln sich Ihre Kontrahenten dabei schon mal an einem Baum oder anderen im Weg befindlichen Levelobjekten. Besonders kuriose Szene: Auf dem Dach einer Festung stürzten zwei Elfen völlig unbedrängt in die Tiefe – ein akuter Fall von Höhenangst? In einer ganz speziellen Situation konnten wir eine wichtige Tür nicht öffnen, weil dahinter drei Orks standen und sich einfach nicht fortbewegten. Die Lösung: Aufgrund der „großzügigen" Kollisionsabfrage erschlugen wir die drei Deppen einfach mit dem Schwert – und das, obwohl wir immer noch auf der anderen Seite der Tür standen.

DIRK GOODING

MEINUNG
DIRK GOODING



Woran man sich zu Beginn kaum satt sehen kann, ist am Ende für mich das Paradebeispiel für einen Grafikblender.

Auch wenn sich **Enclave** optisch und thematisch so präsentiert, machen Sie nicht den Fehler zu glauben, ein Action-Rollenspiel vor sich zu haben. Das Werk der Starbreeze Studios schafft es auch nur mit einem zugekniffenen Auge, sich in das Action-Adventure-Genre zu mogeln. Fehlanzeige bei Rätsel-Knobeleien, Fertigkeiten-Entwicklung oder gar spielerischer Freiheit. Wenn Sie jedoch auf geradlinige Hack&Slay-Unterhaltung stehen, dann dürfen Sie sich auf einen Ausnahmetitel freuen. Dafür sorgt die wirklich phänomenale Grafik, bei der man immer wieder dem nächsten Levelabschnitt entgegenfiebert. Dennoch, je länger ich gespielt habe, desto eintöniger ist es mir vorgekommen. Spielerisch reduziert sich **Enclave** dann schlussendlich doch auf tumbes Schalterumlegen, Hauen und Stechen. Da reizt mich auch die Charakter- und Waffen-Vielfalt nicht mehr.



TESTURTEIL
ENCLAVE

80

ENTWICKLER Starbreeze
ANBIETER N. n. bekannt
PREIS N. n. bekannt
TERMIN N. n. bekannt
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 / Netzwerk: – / Internet: – / 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Unglaublich gute, schnelle 3D-Grafik
+ Zwei Kampagnen für Gut und Böse
+ Einfache Steuerung
– Gegner bewegen sich unrealistisch
– Animationen wirken steif

GRAFIK	94%
SOUND	89%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	–

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HEAVY METAL F.A.K.K. 2** oder **JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST** mochten.

MEINUNG
DIRK GOODING



Was Entwickler Starbreeze mit der PC-Umsetzung von Enclave veranstaltet, haut mich total von den Socken.

Ich habe **Enclave** bereits auf der Xbox durchgespielt, doch was die Entwickler Starbreeze hier auf dem PC veranstalten, haut mich von den Socken. **Enclave** sieht nicht nur auf älteren Rechnern oberklasse aus und läuft dabei noch extrem flüssig. Auch die Steuerung und die Verteilung der Speicherpunkte wurden deutlich verbessert. Klar, Mankos wie die schlechte Wegfindung der Gegner oder die teils holprigen Animationen kann man nicht mehr glatt bügeln, ohne gleich das ganze Spiel neu zu programmieren. Damit kann ich aber ganz gut leben, denn dank der spannenden Kampagnen und interessanten Charaktere macht **Enclave** einfach eine Menge Spaß. Wer wie ich auch mal aufseiten der Bösewichter stehen und ein paar hochnäsige Helden verprügeln will, für den ist **Enclave** sowieso ein Pflichtkauf.



Vietcong

Wenn Sie Vietcong durchgespielt haben, werden Sie 182 verschiedene Grüntöne auseinander halten können – **aber sich nie wieder in einen Wald trauen.**

Hinter jedem Busch lauert Gefahr. Unter jedem Stein könnte eine Granate verborgen sein. Ein Schritt zu weit und Sie stürzen in eine Pfahlgrube. Willkommen im Dschungel! Willkommen bei **Vietcong**! Als Steve R. Hawkings, Angehöriger einer amerikanischen Special-Forces-Gruppe, kämpfen Sie 1967 auf dem Höhepunkt des Vietnamkrieges gegen die namensgebenden Partisanenverbände genauso wie gegen den undurchdringlichen Dschungel. Da pirschen Sie sich Schritt für Schritt durchs Unterholz, den Blick immer auf den Boden gerichtet, um nicht einen Stolperdraht zu übersehen, und plötzlich fetzen rund um Sie herum Kugeln die Blätter von den Bäumen. Während Ihre Kameraden brüllend das Feuer auf einen unsichtbaren Gegner erwidern, denken Sie an den Tag zurück, an dem alles begann.

Schuss aus heiterem Himmel

Ein Hubschrauber bringt Sie zum Basislager Ihrer Spezialeinheit. Unter Ihnen ziehen dichte Wälder und Reisfelder vorbei, auf denen Bauern mit Strohhüten durchs Wasser waten. Aus dem Lautsprecher dröhnt Jimmy Hendrix' „Hey Joe!". Und neben Ihnen dröhnt die Stimme von C. J. Hornster, MG-Schütze und der erste Ihrer fünf Kameraden, mit denen Sie später durch dick und dünn

ZWO, EINS, RISIKO! Manchmal führt ein frontaler Dauerfeuer-Angriff zum Erfolg – aber eben nur manchmal.

gehen. „Du bist also der Neue? Ja, Mann, deinen Vorgänger hat's erwischt. Armer Kerl. Hat eine AK-Kugel in den Kopf gekriegt. War tot, bevor er den Boden berührt hatte." Kaum gelandet und nachdem Sie auf dem Schießstand Ihre etwas eingerosteten Schießkünste trainiert haben, brechen Sie auch schon zu Ihrem ersten Einsatz auf. Zusammen mit Crocker, dem Sanitäter, und Ihrem Colonel sollen Sie in der nahe gelegenen Siedlung eines befreundeten Stammes einen Kranken behandeln. Aus heiterem Himmel peitscht plötzlich ein Schuss durch das Dorf. „Heckenschütze!" Einer der Bauern krümmt sich schwer verwundet am Boden. Während Crocker den Getroffenen bandagiert, schickt Sie Ihr Colonel an die Front. Keine leichte Aufgabe: Vor dem Hügel, von dem der Vietcong aus auf das Dorf feuert, erstreckt sich ein Reisfeld, Deckungsmöglichkeiten gibt es kaum. Sie hasten von Baum zu Baum, kauern sich hinter jeden Felsen. Warten den Schuss ab, sprinten ein paar Meter zum nächsten Versteck. Irgendwann haben Sie sich so weit vorgearbeitet, dass Sie mit Ihrer Maschinenpistole nicht mehr nur Luftlöcher stanzen können. Jetzt heißt es schnell sein und gut zielen. Als der Scharfschütze nachlädt, linsen Sie über den Baumstumpf, hinter dem Sie sich verbergen und feuern. Eins, zwei, drei! Mit einem Schrei kippt Ihr Gegner vornüber. Das Durchsuchen der Leiche fördert neben Revolver und Munition auch Geheimpapiere zutage, die Sie für spätere Verwendung einstecken. Nachdem die Gefahr vorläufig gebannt ist, machen Sie sich mit Crocker und dem Colonel auf den Heimweg.

Wald vor lauter Bäumen

Ihre erste „richtige" Mission treten Sie gleich am folgenden Tag an. Zusammen mit dem Funker Defort, Sani Crocker und dem einheimischen Scout Le Duy Nhut gehen Sie nach einer kurzen Einsatzbesprechung auf Erkundungstour in den Dschungel. In dem beinahe undurchdringlichen Dickicht



Zusammen durch dick und dünn

In manchen Missionen sind Sie auf sich allein gestellt, andere erledigen Sie zusammen mit Ihrem Team. Die Einsatzgruppe besteht aus insgesamt sechs Mann, die alle ihre Qualitäten und Aufgaben haben.



BESONDERE KENNZEICHEN: Ihr Alter Ego
AUFGABEN: Zynisches Mädchen für alles
LIEBLINGSWAFFE: Hängt ganz von Ihnen ab



BESONDERE KENNZEICHEN: Der Intellektuelle der Truppe
AUFGABEN: Heilt als Sanitäter Verwundete
LIEBLINGSWAFFE: Thompson-Maschinenpistole



BESONDERE KENNZEICHEN: Ruhig und gelassen
AUFGABEN: Schleppt das Funkgerät für Sie
LIEBLINGSWAFFE: Thompson-Maschinenpistole



BESONDERE KENNZEICHEN: Der einzige Schwarze
AUFGABEN: Sprengmeister und Mechaniker
LIEBLINGSWAFFE: M-16-Sturmgewehr



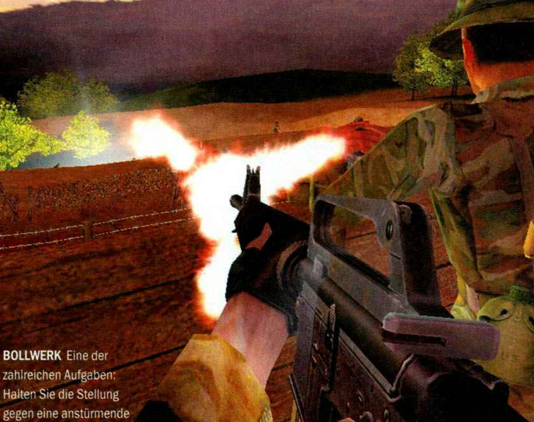
BESONDERE KENNZEICHEN: Der taffste Kerl im Team
AUFGABEN: Vorrat an Munition und coolen Sprüchen
LIEBLINGSWAFFE: M-60-Maschinengewehr



BESONDERE KENNZEICHEN: Einheimischer
AUFGABEN: Versierter Pfad- und Fallenfinder
LIEBLINGSWAFFE: Remington-Schrotflinte



MEDEVAC Mit dem Helikopter gelangen Sie ins Einsatzgebiet – und auch wieder heraus.



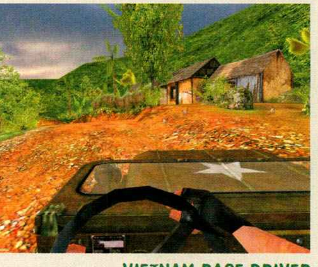
BOLLWERK Eine der zahlreichen Aufgaben: Halten Sie die Stellung gegen eine anstürmende feindliche Übermacht.

Zu Lande, zu Wasser ...

Echte Elitekämpfer sind nicht nur auf Dschungelpfaden zu Hause, sondern auch als Bordschütze und Rallyefahrer ausgebildet. Die originellsten Mini-Missionen haben wir für Sie zusammengefasst.



ES REGNET BLEI
Für gewöhnlich fliegt Sie ein Huey ins Einsatzgebiet und holt Sie auch wieder ab. Hin und wieder dürfen Sie sich unterwegs hinters Bord-MG des Helikopters klemmen und den NVA-Soldaten die Strohhüte vom Kopf schießen.



VIETNAM RACE DRIVER
Anfangs fahren Sie nur als Passagier im Jeep mit, später setzen Sie sich selbst hinters Steuer und müssen beispielsweise unter Zeitdruck einen bedrohten Außenposten erreichen, bevor dieser von gegnerischen Truppen überrannt wird.



BOAT PEOPLE
Nach einem schweißtreibenden Rettungseinsatz soll Sie ein Boot aus der Gefahrenzone bringen. Natürlich entpuppt sich die gemütliche Flussfahrt als adrenalinfördernde Ballerorgie, bei der Ihre Schießkünste hart geprüft werden.

ist Le Duy Nhut Ihr bester Freund. Auf Wunsch lotst er Sie auf Trampelpfaden durchs Unterholz und warnt Sie vor Sprengfallen und anderen Gemeinheiten, mit denen die Vietcong ihre Verstecke gesichert haben. Wenn es „Vorsicht, Falle!“ heißt, sind Sie am Zug: Geduckt schleichen Sie nach vorn, die Augen suchend auf den Boden gerichtet. Da, zwischen zwei Farnen, eine fast unsichtbare Schnur! Eine entsicherte Granate reißt jeden in Stücke, der auf den gespannten Draht tritt. Per Knopfdruck entschärfen Sie die Fangschnur und es kann weitergehen. Immer auf Zehenspitzen, denn hinter jedem Busch kann sich ein Hinterhalt verbergen. Feuergefechte brechen meist urplötzlich und ohne Vorwarnung aus, denn die Vietcong sind Meister der Tarnung und zwischen all den Lianen, Sträuchern und Stämmen kaum zu erkennen. Wer einfach so aufrecht durchs Grün trampelt, gibt schnell den Löffel ab, denn nur im einfachsten der vier Schwierigkeitsgrade steckt Ihr Alter Ego eine Gewehrsalve einfach weg. Einen Streifschuss kann Sani Crocker zwar leicht verarzten, komplett heilen aber erst im Basislager (außer in den niedrigeren Schwierigkeitsmodi). Nicht weniger realistisch gestaltet sich der Umgang mit den zahlreichen Waffen – von Schrotflinten über das amerikanische Sturmgewehr M-16 bis hin zu russischem Equipment wie der berühmt-berüchtigten AK-47 – die Sie gefallenen Gegnern abnehmen können. Wer aus der Hüfte ballert, stanzt meist nur Muster ins Unkraut, den Feind treffen Sie am besten, wenn Sie über Kimme und Korn zielen und kurze, kontrollierte Feuerstöße oder einzelne Schüsse abgeben. Dauerfeuer lohnt sich nur, um Gegner unten zu halten, die noch nicht genau auszumachen sind.

Magic Bronson

Mal sind Sie zu dritt, mal zu sechst, dann wieder allein unterwegs. Neben Le Duy Nhut, Crocker, Defort und Hornster stößt später noch Bronson, Mechaniker und Sprengmeister, zu Ihrem Team. Ihre Kameraden helfen Ihnen so gut wie möglich. Zwar können Sie ihnen über ein Befehlsmenü einfache Orders wie „Stellung halten!“ oder „Vorrücken!“ erteilen, für gewöhnlich folgen Sie Ihnen aber einfach automatisch. Falls sie mal irgendwo im Dickicht hängen bleiben, „beamen“ sie sich einfach auf magische Weise über das Hindernis. Im Gefecht zeichnen sie sich zwar nicht durch hohe Trefferquoten aus – die Hauptarbeit haben immer noch Sie zu erledigen –, wohl aber dadurch, dass sie Hinterhalte oft früher erkennen als Sie selbst. Eine Eigenschaft, die lei-

Aus dem Fotoalbum eines Vietnam-Reisenden

Gut, sonderlich erholsam ist der Dienst in Vietnam sicher nicht. Dafür bekommen Sie aber stellenweise wirklich atemberaubende Panoramen geboten. Hier eine Auswahl der schönsten Fleckchen.



Die Siedlung eines befreundeten Bergvölkchens besuchen Sie gleich mehrmals – nicht immer unter glücklichen Umständen.



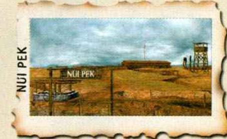
Dicht oder licht, neblig oder klar, hübsch oder hässlich – in Vietcong gibt's eine Unmenge von Wäldern.



Aus der Luft schick anzusehen. Am Boden fragen Sie sich allerdings, wo verdammt noch mal man hier Deckung findet?



Verfallene Tempelruinen dienen den nordvietnamesischen Streitkräften als Versteck; unter den Trümmern verbergen sich Höhlen.

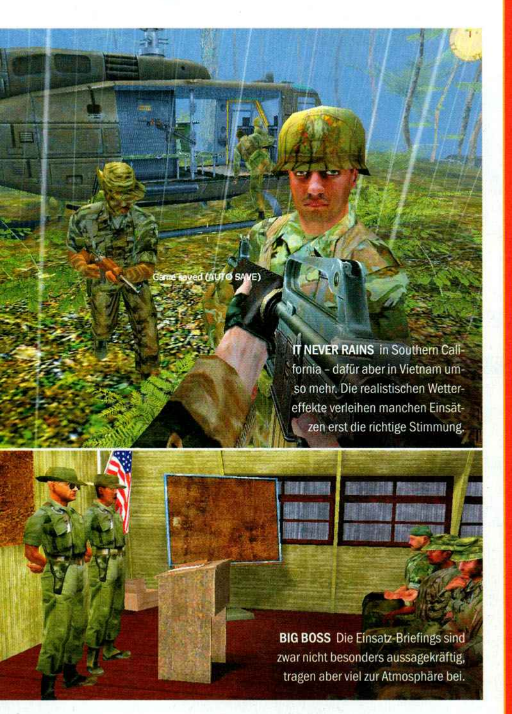


Okay, Ihre Heimatbasis ist sicher kein Schmuckstück, aber zumindest ein sicherer Hafen – wenigstens am Anfang ...

der auch Ihre Gegner auszeichnet. Selbst wenn Sie auf Samtpfoten geduckt vorwärts tapsen oder kriechen, scheinen die Vietcong und Soldaten der nordvietnamesischen Armee fast immer genau zu wissen, aus welcher Richtung Sie kommen. Nicht selten feuern Sie sogar durch undurchdringliches Grün genau auf Ihre Position. Glücklicherweise sind sie nicht allzu zielsicher. Um überhaupt eine Chance zu haben, gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder Sie suchen sich eine geeignete Deckung und warten darauf, dass Ihnen die aggressiven Computergegner vor die Flinte sprinten. Oder Sie erteilen Ihren Jungs den Befehl zum Sturmangriff und versuchen selbst, die Opponenten möglichst weiträumig zu umgehen und ihnen in den Rücken zu fallen. Mit dieser Taktik sind die CPU-Soldaten relativ leicht zu überraschen, weil sie sich seltsamerweise nur sehr langsam umdrehen.

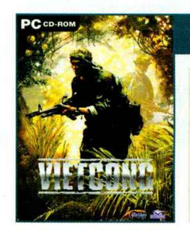
Zähe Tunnelratte

Neben den „Sichten und Vernichten"-Aufträgen im Dschungel, bei denen Sie sich für gewöhnlich einfach von der Landezone zum Evakuierungspunkt durchschlagen müssen, gibt es eine Fülle von Spezialeinsätzen. Mal beharken Sie aus einem Hubschrauber vorrückende Feindtruppen mit dem Maschinengewehr (**Full Metal Jacket** lässt grüßen), mal rasen Sie mit einem Jeep über abschüssige, rutschige Bergpfade, mal klemmen Sie sich hinters Bord-MG auf einem Schnellboot. Mal stürmen Sie zusammen mit verbündeten Truppen einen schwer verteidigten Hügel, dann wieder müssen Sie eine andere Anhöhe gegen Horden anrennender Soldaten der Nordvietnamesischen Armee (NVA) halten. Besonders umfangreich sind die beiden Exkursionen untertage, in denen Sie die weit verzweigten Tunnelsysteme der Viet-



IT NEVER RAINS in Southern California – dafür aber in Vietnam umso mehr. Die realistischen Wettereffekte verleihen manchen Einsätzen erst die richtige Stimmung.

BIG BOSS Die Einsatz-Briefings sind zwar nicht besonders aussagekräftig, tragen aber viel zur Atmosphäre bei.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 30 Missionen
- 6 Schnelleinsätze
- 9 Mehrspielerkarten
- 4 Mehrspielermodi (Team-DM, Capture the Flag, Assault, Last Man Standing)
- 6 Spielerklassen
- 23 Waffen
- Sowohl weite Außen- als auch Innenlevels

Zahlen & Fakten

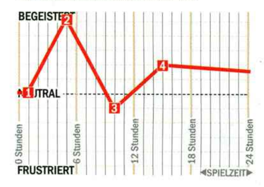
Genre:	Taktik-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Medal of Honor: Allied Assault (dt.), Soldier of Fortune 2 (dt.)
Entwickler:	Pterodon
Vom gleichen Entwickler:	–
Publisher:	Take 2
Adresse des Publishers:	Take 2 Interactive, Agnesstraße 14, 80798 München
Telefon des Publishers:	089-278220 (Standardtarif)
Offizielle Website:	www.vietcong-game.de
Website des Publishers:	www.take2.de
Website des Entwicklers:	www.pterodon.cz
Beste Fansite:	www.my-vietcong.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-87326836 (€ 1,86/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	11.04.2003
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 49.-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch mit 24 Seiten
Sprache des Spiels:	Deutsch
Sprache des Handbuchs:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	60 Stunden

Im Wettbewerb

	Operation Flashpoint	Delta Force Black Hawk Down	Vietcong	Pro & Contra
GRAFIK	**75**	**83**	**80**	+ Fotorealistische Texturen + Lebensechte Animationen + Teils sehr schöne Panoramen − Stellenweise unglaubwürdige Abschnitte
Detailreichtum Spielwelt	83	89	87	
Detailreichtum Objekte	76	85	81	
Vielfalt der Spielwelt	79	75	79	
Animation der Objekte	77	82	84	
Effekte	75	88	84	
SOUND	**77**	**86**	**92**	+ Realistische Klangkulisse + Tolle EAX-Effekte + Atmosphärische Sprachausgabe + Passende Musik
Musik	78	87	89	
Soundeffekte	79	84	94	
Stimmen/Kommentar	80	84	92	
STEUERUNG	**75**	**90**	**90**	+ Hält sich an Genrestandards + Frei konfigurierbar + Zielen über Kimme und Korn − Eingeschränktes Befehlsmenü
Bedienungskomfort/Navigation	75	90	90	
Präzision der Steuerung	90	90	90	
Übersichtlichkeit/Perspektive	76	90	90	
ATMOSPHÄRE	**87**	**67**	**86**	+ Viele Zwischensequenzen + Überraschende Skript-Events + Coole Dialoge − Klischeehafte Charaktere
Spannung/Überraschungen	89	83	87	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	88	86	85	
Story/Dialoge/Kommentare	87	42	83	
Inszenierung	86	40	84	
SPIELDESIGN	**82**	**78**	**84**	+ Hohe Spieldauer + Schnelleinsätze + Ausgewogene Schwierigkeitsgrade − KI-Mängel bei Freund und Feind
Komplexität/Spieltiefe	87	69	77	
Einsteigerfreundlichkeit	73	76	80	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	50	77	88	
Verhalten der Computergegner	78	64	59	
Innovation	86	78	78	
MEHRSPIELERMODUS	**81**	**82**	**83**	+ Kooperativmissionen + Viele Spielmodi + Spielerklassen − Wenige Karten
Abwechslung der Spielmodi	75	85	85	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	79	70	75	
Einstellungsmöglichkeiten	71	83	84	
TEST-AUSGABE:	PCG 06/01	PCG 05/03	PCG 05/03	
WERTUNG:	**86**	**81**	**80**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Wer ein echter Elite-Krieger werden will, muss erstmal durchs Rekrutencamp. Stillgestanden!



2 Die ersten Missionen sind einfach überwältigend. Spannend, intensiv, furchteinflößend.



3 Das Leben als Tunnelratte ist kein Spaß. Die Gänge ziehen sich ewig hin. Die Umgebung ist öde.



4 Multiplayer-Gefechte und Schnelleinsätze verheißen beinahe unbegrenzten Langzeitspaß.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Blau: Technisch unmöglich – Rot: Unzumutbar – Gelb: Akzeptabel – Grün: Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS
MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS
MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS
MHz: 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Die Grafikeffekte im Action-Kracher **Vietcong** sind vergleichsweise einfach gestrickt, daher ist auch kein High-End-System nötig, um mit vollen Details spielen zu können. Ab 2.000 MHz können Sie bereits mit allen aktivierbaren Details durch den Dschungel spurten. Besitzer schwächerer CPUs sollten mittlere bis minimale Details wählen, um so den Prozessor zu entlasten und das Spiel flüssig und spielbar zu halten (siehe Tuning-Artikel). Außerdem sollten Sie bei öfters auftretenden Ruckler die Soundqualität herunterregulieren.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE
KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE
KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE
KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I	Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200	Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Ab einer Geforce2 Ti liegen Sie selbst in 1.024x768 Bildpunkten und 32 Bit Farbtiefe im grünen Bereich. Besitzer älterer Grafikkarten sollten die Auflösung auf 800x600 minimieren. Besonders effizient bei der Performance-Erhöhung erwies sich die Verlagerung der Texturendaten vom System- in den Grafikkartenspeicher. Diese Option finden Sie im Start-Setup des Spiels. Wird den Texturen der weite Weg zum System-RAM erspart, können Sie dadurch bis zu 50 Prozent Performance rausholen.

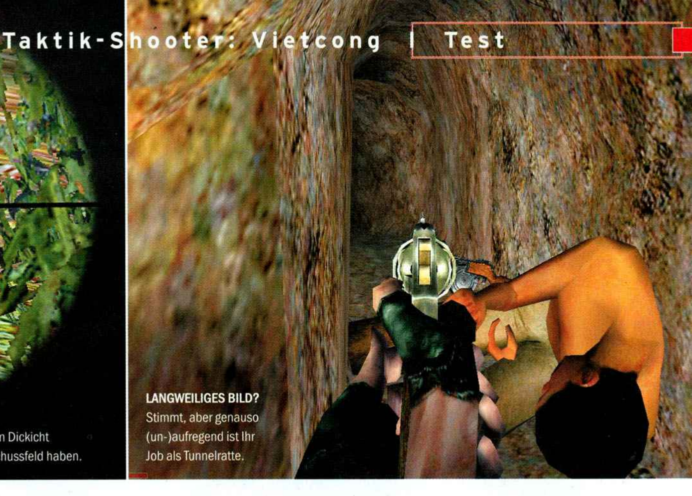
RAM

128 MB
256 MB
512 MB
1.024 MB

Vietcong lässt sich bereits mit 256 MB RAM spielen, allerdings sind 512 MB zu empfehlen, da die Ladezeiten so um einiges kürzer werden und das Spiel wesentlich flüssiger läuft.



DAS WEISSE Scharfschützengewehre nützen im Dickicht herzlich wenig – Sie müssen schon ein freies Schussfeld haben.



LANGWEILIGES BILD? Stimmt, aber genauso (un-)aufregend ist Ihr Job als Tunnelratte.

cong erkunden. In der klaustrophobischen Finsternis der engen Gänge verhindern nur Taschenlampe und Leuchtstäbe, dass Sie sich verirren. Mal stoßen Sie auf gewaltige künstliche Höhlen mit Schlafsälen, Kommandobunkern und Vorratskammern, mal stehen Teile der Kavernen komplett unter Wasser und Sie können nur hoffen, dass die Luft bis zum nächsten trockenen Stück reicht ... Hinter jeder Ecke kann ein Vietcong lauern, jede Abzweigung zu einer Fallgrube statt zum Ausgang führen.

Es grünt so grün

Während die unterirdischen Verstecke Ihrer Gegner nicht besonders einladend sind, zeigt die Grafik-Engine im Dschungel, was sie kann. Die Umgebung wirkt lebensechter als etwa in **Operation Flashpoint**. Wettereffekte wie prasselnder Regen oder dichter Nebel sorgen für Dschungel-Atmosphäre. Trotzdem schafft es **Vietcong** nicht immer, die Wälder wirklich glaubhaft nachzubilden. Stellenweise wirkt das Dickicht wie aus dem Baukasten; Bäume stehen geordnet in Reih und Glied, kahle Bodentexturen gleichen eher Teppichen als Waldböden. Zudem begrenzen meistens Felsen oder schlichte „Fototapeten" das Areal zur Linken und zur Rechten – die Bewegungsfreiheit ist arg eingeschränkt. Sehr viel besser sind den Programmierern die Sounds geglückt. Die bombastische Klangkulisse trägt ihren Teil zur Stimmung bei. Exotische Vögel krächzen in den Wipfeln, Schlingpflanzen rascheln unter jedem Tritt, Maschinengewehre bellen, Kugeln schälen die Rinde von den Bäumen, Granaten krachen ins Grün und zwischen all dem brüllen und fluchen Ihre Teamkameraden, was die Stimmbänder hergeben – was Sie bald auch tun werden, denn der Bildschirmtod ist in **Vietcong** Ihr ständiger Begleiter. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Leider nur ein „Gut" – der erwartete Taktik-Hit ist Vietcong nicht geworden.

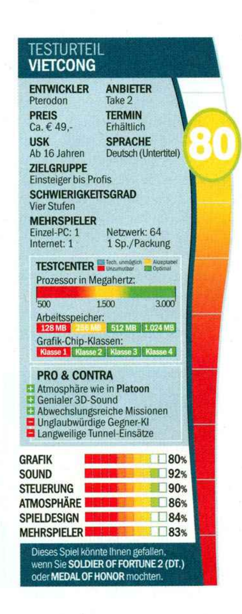
Am Anfang hat mich **Vietcong** schlicht umgehauen. Der Hubschrauberflug, die Hendrix-Mucke, der coole Colonel, der undurchdringlich wirkende Dschungel, die Hinterhalte, die peitschenden Schüsse und schimpfenden Kameraden – ich fühle mich wie die Hauptfigur in Vietnam-Streifen à la **Platoon** oder **Apocalypse Now**. Mit der Zeit täuscht aber auch die Atmosphäre nicht mehr über die Schwächen im Spielablauf und bei der Technik hinweg. Sobald ich herausgefunden hatte, dass es den Gegnern egal ist, ob ich mich nun vorwärts taste oder einfach losstürme, habe ich einfach vor jedem Feindkontakt abgespeichert und dann eben so lange neu geladen, bis ich das Gefecht unverletzt überstanden hatte. Entweder die computergesteuerten Supersoldaten sehen mich sowieso zuerst oder sie campieren ahnungslos im Dschungel, weil ich einen geskripteten Hinterhalt nicht ausgelöst habe. Die KI-Schwächen und die beiden im Gegensatz zu den anderen Missionen langweiligen Tunneleinsätze machen **Vietcong** „nur" zum guten statt zum erwarteten erstklassigen Taktik-Shooter. Mein Tipp: Spielen Sie im harten Schwierigkeitsgrad, der begrenzt die Spielstände.

MEINUNG
DIRK GOODING



Als Ego-Shooter ist Vietcong richtig nett, aber ...

Das macht mir so schnell niemand nach: Weil ich übersehen hatte, dass es in Vietcong auch eine Taschenlampe gibt, hockte ich drei Stunden lang vor einem pechschwarzen Monitor und krabbelte durch virtuelle Tunnel-Anlagen. Meine einzige Orientierungshilfe war das Fadenkreuz der Waffe, welches immer dann verschwindet, wenn man direkt vor einer Wand steht. Als ich Rüdiger am nächsten Tag davon berichtete, war das Gelächter natürlich groß – was soll's, es waren wenigstens drei außergewöhnliche und nervenaufreibende Stunden. Auch ohne mein kleines Missgeschick hat mir **Vietcong** viel Spaß gemacht. Die exzellente Musik und der ultrarealistische Sound tragen einen Großteil zur spannenden Atmosphäre bei. Mit besserer Grafik, intelligenteren Gegnern und weniger langweiligem Tunnelgekrabbel (auch mit Taschenlampe) wäre **Vietcong** der Hit gewesen – so reicht es nur für „Gut".



Strike **Fighters**



WO IST DER FEIND? Die primitive Radartechnik macht die Zielerfassung zum Geduldsspiel.

WITWENMACHER Der Starfighter ist schwierig zu fliegen, hat aber große Kraftreserven.

Lasergelenkte Bomben, TV-Raketen – Strike-Fighters-Piloten müssen **ohne solchen neumodischen Firlefanz** auskommen.

Luftfahrtenthusiasten bekommen leuchtende Augen, wenn Namen wie Starfighter, Skyhawk, Super Sabre und Phantom fallen – die Stars von **Strike Fighters**, das die Jugendtage des Jet-Zeitalters wieder aufleben lässt. Wie schwer es die damaligen Piloten hatten, offenbart sich im realistischen Spielmodus: Allein mit der primitiven Radartechnik Ziele zu erfassen und zu verfolgen ist ein gutes Stück Arbeit – vom Abschuss der anvisierten „Bandits" ganz zu schweigen. Einsteiger erhalten auf Wunsch glücklicherweise Flug- und Zielhilfen. Filetstück der Flugsimulation ist eine fiktive dynamische Kampagne, in der Sie an Bord der vier antiken Maschinen feindliche Düsenjäger sowjetischer Bauart vom Himmel holen (darunter MiG-17, 19 und 21) oder Angriffe auf gegnerische Stellungen fliegen. Dynamisch heißt: Jeder Einsatz wirkt sich auf den Verlauf des Feldzugs aus. Bei gutem Abschneiden schwächen Sie die gegnerischen Staffeln und ermöglichen verbündeten Bodentruppen, Schlüsselziele einzunehmen. Erleiden Sie dagegen zu hohe Verluste, müssen Sie bald auf Flugfelder weit hinter der Front zurückweichen und mit weniger Maschinen und Flügelmännern auskommen. Eine Flugschule für Einsteiger oder zusätzliche eigenständige Missionen haben sich die Designer leider nicht einfallen lassen, lediglich ein Zufallsgenerator sorgt für etwas Abwechslung außerhalb der Kampagne. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Mit diesem halbgaren Jet-Simulator belebt THQ das scheintote Genre bestimmt nicht wieder.

Ein paar Monate mehr Entwicklungszeit hätten **Strike Fighters** gut getan. Seien es die fehlenden Trainingseinsätze, die geringe Luftabwehr selbst in heiß umkämpften Gebieten, die automatisch generierten Missionen in der dynamischen Kampagne, die immer wieder die gleichen Ziele zum Abschuss ausschreiben, das primitive Schadensmodell oder das stellenweise seltsam anmutende Flugverhalten der Jets – das jüngste Projekt des Simulations-Veteranen Tsuyoshi Kawahito (**European Air War, Longbow 2**) wirkt teils arg unausgereift. Während etwa die Grafiker die Flugzeugmodelle liebevoll detailliert haben, haben sie das einzige vorhandene Fluggebiet – ein erfundener Wüstenstaat – leb- und lieblos in Szene gesetzt. Dass **Strike Fighters** kein Totalausfall ist, hat es einzig der Tatsache zu verdanken, dass Luftkämpfe mit den Museumsfliegern wegen der primitiven Technik äußerst spannend sind.



TESTURTEIL
STRIKE FIGHTERS

ENTWICKLER Third Wire
ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: 16 · Internet: 16 · 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 · 1.500 · 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB · 256 MB · 512 MB · 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 · Klasse 2 · Klasse 3 · Klasse 4

60

PRO & CONTRA
+ Ungewöhnliche Maschinen
+ Dynamische Kampagne
- Schwächen im Missionsmodell
- Veraltete Grafik
- Bugs und fehlende Features

GRAFIK	69%
SOUND	65%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	39%
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	69%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **IL-2 STURMOVIK** oder **EUROFIGHTER TYPHOON** mochten.

DER KAMPF UM ORBIS HAT ERST BEGONNEN



Bürgerkriege und Hungersnöte haben das Land verwüstet. König Artos' Reich ist zerfallen. Befreien Sie Orbis von Krieg und Chaos.

~ Ein episches, unvergleichliches 3D-Erlebnis in Echtzeit, das Sie zurück ins Mittelalter versetzt

~ Außerordentlich realistische KI: Alle Gegner haben ausgeprägte Persönlichkeitsprofile, verhalten sich wie menschliche Gegenspieler

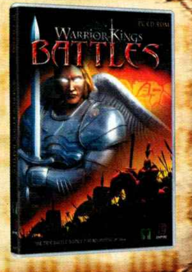
~ Zahlreiche neue Optionen für Solo-, Netzwerk- und Onlinegames – z.B. Valhalla-Modus: keine Aufbauphase - optimal für Online-Schlachten!













Dragon's Lair 3D



ESSENZIELL Die grünen Drachenschuppen schützen Dirk vor dem Feuertod.



FEUER UND FLAMME Im Gegensatz zum Original ist nach dem Kampf gegen den Drachen noch nicht Schluss.

NEUHEIT Mit der Armbrust gibt es jetzt zwar eine weitere Waffe, die Sie jedoch nur selten brauchen.

Von dämlichen Rittern, sexy Königstöchtern, grünen Drachen **und 20 Jahre alten Spielideen.**

Pünktlich zum 20-jährigen Jubiläum des Laser-Disc-Originals dürfen Sie erneut mit dem vertrottelten Ritter Dirk ausziehen, um Prinzessin Daphne aus den Klauen des finsteren Drachen zu retten. Inzwischen ist aus dem interaktiven Zeichentrickspaß allerdings ein richtiges Spiel geworden, in dem Sie den kreischenden Sympathieträger durch eine 3D-Neuauflage des Klassikers steuern. Dem grundsätzlichen **Dragon's Lair**-Spielprinzip blieben die Entwickler dabei treu: Sie betreten einen Raum, wissen meist nicht, was Sie tun müssen, beißen ins Gras und gelangen irgendwann in den nächsten Raum. In manchen Labyrinth-Passagen ist pures Auswendiglernen angesagt, da ein falscher Schritt in der Regel zum Tod führt. Den Reiz von **Dragon's Lair 3D** machen vor allem zahlreiche Déjà-vu-Erlebnisse aus – etwa der aus dem Original bekannte Kampf mit einem Robo-Ritter auf einer Disco-Tanzfläche. Die neuen Räume und Rätsel hingegen sorgen in erster Linie dafür, dass Sie die so genannten Essenzen einsetzen müssen, durch die Dirk beispielsweise kurzzeitig fliegen oder mithilfe eines magischen Auges versteckte Geheimgänge erspähen kann. So kann **Dragon's Lair 3D** zwar nicht mit aktueller Konkurrenz wie dem abwechslungsreichen **Rayman 3** mithalten, sorgt mit manch fordernden Puzzles dennoch für ein spaßiges Wochenende – ein starkes Nervenkostüm vorausgesetzt.

DAVID BERGMANN

MEINUNG
DAVID BERGMANN

Dragon's Lair 3D ist ein Spiel für echte Männer.

Als **Dragon's Lair 3D** vor drei Jahren zum ersten Mal vorgestellt wurde, sorgte vor allem die Cel-Shading-Technologie (ein spezieller Grafikstil, der unter anderem durch um die Texturen gezeichnete, schwarze Linien einen Comic-Look bewirkt) für Aufsehen. Mittlerweile gehört Cel Shading zum Standard-Repertoire der Spiele-Entwickler und spielerisch kann **Dragon's Lair 3D** leider nicht mehr mit aktuellen Titeln mithalten – zu eintönig ist das Spieldesign: ein bisschen kämpfen, laufen und springen, ab und zu einen Schalter umlegen und in vielen Räumen mehrmalig das Zeitliche segnen. Nur die geduldigsten Spieler werden bis zu den letzten zwei Dutzend Räumen durchhalten, die wirklich fordern und nicht durch stupides Auswendiglernen gewisser Bewegungsabfolgen zu lösen sind. Ausdauernde Spieler sollten dennoch einen Blick riskieren, denn die hübsche Comicgrafik und der typische **Dragon's Lair**-Humor entschädigen für so manch gerissenen Nervenstrang.

TESTURTEIL
DRAGON'S LAIR 3D

ENTWICKLER Dragonstone	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** 24.04.2003
USK Ab 6 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: - · Internet: - · 1 Sp./Packung

65



TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Prozessor in Megahertz: 400 · 1.500 · 3.000

Arbeitsspeicher: 128 MB · 256 MB · 512 MB · 1.024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 · Klasse 2 · Klasse 3 · Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Hübsche Comicgrafik
- + Viele herausfordernde Räume
- + Sehr guter Soundtrack
- − Kameraführung nicht immer ideal
- − Stellenweise frustrierend

GRAFIK	68%
SOUND	76%
STEUERUNG	73%
ATMOSPHÄRE	69%
SPIELDESIGN	62%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RAYMAN 3** oder **DRAGON'S LAIR** mochten.

„Spielt doch, was ihr wollt!"

NEU:
Intel Pentium IV.
Bis 150 GB Traffic/Monat!

„Der 1&1 Rechner erhielt von unseren Testspielern Bestnoten als Gameserver, weil er mit vergleichsweise geringen Latenzzeiten von vielen verschiedenen Dial-In-Zugängen aus erreichbar war. Counter-Strike lief flüssig ohne erkennbare Lags."
(Im Vergleich 1&1 Root Server L für 49 €/Monat*, c't 26/2002)

1&1 Hochleistungs-Server lassen sich einfach zum Gameserver machen – ohne die Beschränkung auf bestimmte Spiele und ohne Begrenzung der Spielerzahl! Sie überzeugen durch viele Vorteile:

- eigener Server für ungeteilte Power – auch für mehrere Gameserver
- uneingeschränkter Root- bzw. Administrator-Zugriff
- bis zu 1 Gigabyte Hauptspeicher, Intel-Doppelprozessor und 60 GB Plattenplatz (beim XXL-Server)
- perfekte Sicherheit und Performance durch Hosting im 1&1 Hochleistungs-Rechenzentrum mit über 5 GigaBit Außenanbindung über mehrere Netzprovider für kleinste Pings und besten Durchsatz
- eigene IP und Domain inklusive, z. B. für Clanpages
- Bis zu 150 GB Traffic/Monat inklusive (beim 1&1 Root-Server XXL für 149,– €/Monat*)
- umfangreiche HowTos und vorbereitete Gameserver-Pakete für viele wichtige Games
- wahlweise Linux oder Windows-Betriebssystem

1&1 Gameserver-Ready!

Die Einrichtung eines eigenen Gameservers ist kinderleicht, Files und HowTos für verschiedene Spiele stellt 1&1 zur Verfügung. In den Server FAQs von 1&1 ist alles Schritt für Schritt erklärt. Details im Internet oder unter 01 80/500-15 35 (0,12 €/Min.).

schon ab **49,– €/Monat***

1&1 Root-Server L
Intel Celeron, 2,0 GHz, 256 MB-DDR-RAM, 40 GB Festplatte, jetzt mit 75 GB Traffic/Monat!

* einmalige Einrichtungspauschale 99,– €
Preise inkl. MwSt.

Member of united internet

1&1

Informieren und gleich bestellen: www.1und1.com/server

Vietnam: Line of Sight



FRONTAL Eigentlich sieht das Spielprinzip vor, Gegner aus dem Hinterhalt zu erwischen. Frontal geht's genauso gut.

Gegenüber **Vietcong** (Test auf Seite 112) hat **Vietnam** einen Vorteil: Es ist 20 Euro günstiger und nicht viel schlechter. In zwölf Missionen, die geübte Spieler an einem Tag schaffen, kämpfen Sie mit dem Standard-Waffenarsenal gegen die Vietcong. Theoretisch könnte man **Vietnam** in wenigen Stunden durchspielen, da man sich aber ständig verläuft, ziehen sich die Aufträge. Die grüne Hölle schaut überall gleich aus. Auf eines müssen Sie Acht geben: Zwar preist die Packung das Spiel als Taktik-Shooter an, in der Praxis aber spielt sich **Vietnam** wie Action vom Fließband. Bedingt empfehlenswert. THOMAS WEISS

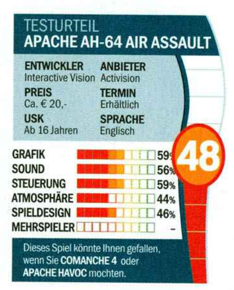


Apache AH-64 Air Assault



SUCHEN & ZERSTÖREN Zum Glück lässt sich in den Arcade-Modus umschalten, der die Steuerung etwas vereinfacht.

Dass Hubschrauber-Simulationen mit Schwerpunkt auf Action Spaß machen können, weiß man seit **Comanche 4**. **Air Assault** hält da nicht mit. In 30 Missionen fliegen Sie mit Tastatur oder Joystick (der dem Spiel nicht beiliegt, wie die Packung erklärt) den Hubschrauber übers Feindgebiet und zerstören Helis oder Bodenziele. Vorausgesetzt, Sie bleiben aufgrund der seltsamen Steuerung nicht an einem Baum hängen. Ein Detail, das sich die Entwickler hätten sparen können: Wer nah an eine Basis heranfliegt, muss den in die Länge gezogenen Todesschreien der Widersacher zuhören. THOMAS WEISS

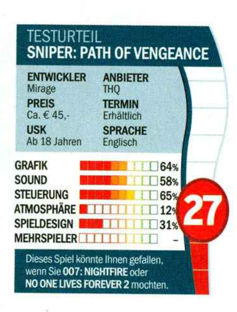


Sniper: Path Of Vengeance



DÉJÀ-VU Am Ende haben Sie die Ehre, die berühmte Foyer-Szene aus Matrix nachzuspielen – hui, aufregend ...

Auftragskiller „The Sniper" wird von der Mafia aufs Kreuz gelegt und mit einer neuartigen Droge infiziert – jetzt sinnt er auf Rache. Sie ballern sich deshalb mit Pistolen, Schrotflinten und Automatikgewehren durch ein Gefängnis, Abwasserkanäle und Bürogebäude. Dass **Sniper** kein durchschnittlicher Shooter, sondern ein miserabler ist, liegt an zahlreichen Bugs. Gegner betreten Räume durch Wände oder verschlossene Türen, Abschnitte werden beendet, bevor Sie den Ausgang erreicht haben, oder das Programm bereitet Ihrem Leiden ein Ende und stürzt ab. Zum Glück gibt es in diesem Genre genügend Alternativen. DAVID BERGMANN



Gefeuert



ERTAPPT! Ein Mitarbeiter hat uns beim Zerreißen eines Posters erwischt. Die Aktionen wollen genau getimt sein.

Erinnern Sie sich ans Prollspiel **Der König von Mallorca**? Hoffentlich nicht. **Gefeuert** schlägt in dieselbe Kerbe: Sie verkörpern einen Widerling, der gerne in Kaffeekannen pinkelt und standardmäßig mit dem Stinkefinger grüßt. Kein Wunder, dass der Typ gefeuert wurde. Ihre Aufgabe ist es nun, am letzten Arbeitstag den Kollegen das Leben zur Hölle zu machen, indem Sie im Bürogebäude mit der Maus und unter Zeitdruck wild herumklicken: Rechner mit einem Virus infizieren, den Kühlschrank auftauen, Poster von den Wänden reißen – das soll witzig sein, ist aber einfach nur doof. **Böse Nachbarn** (Test in 04/03) kann's besser. THOMAS WEISS





visit the planet playzone
PLAYZONE kommt jeden Monat mit DVD: Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks, Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD- und Kino-Film-Neuheiten und und und.
PLAYZONE, das PlayStation-Magazin mit DVD!
100 % PLAYSTATION 2
05/2003 € 4,99
WWW.PLAY-ZONE.DE
PLAYZONE
MIT DVD
111
50 VIDEOS
Silent Hill 3, Final Fantasy X-2, Soul Calibur II, Primal, ILVA
TRUE CRIME STREETS OF L.A.
ENTER THE MATRIX
RESIDENT EVIL DEAD AIM
MEDAL OF HONOR RISING SUN
ONIMUSHA 3
JAK AND DAXTER 2
SPLINTER CELL
DVD VIDEO

ABENTEUER

Rollenspiele · Adventures



Silent Hill 2

Tolle Grusel-Story, spannende und mysteriöse Atmosphäre, abgefahrene Gegner – was unser Test lobt, finden auch unsere Leser gut. Ähnlich verhält es sich mit dem, was wir als Negativpunkte aufführen: nämlich zu verwirrende Rätsel und oft schlechte Kameraperspektiven. Ein bisschen enttäuscht waren einige darüber, dass die PC-Version gegenüber der Konsolenfassung nicht verbessert wurde. Vor allem höher aufgelöste Texturen wurden gewünscht.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

PC Games: Erfüllen die PC-Umsetzungen der Konsolen-Originale die Verkaufserwartungen?

Ebert: „Unsere Erwartungen sind positiv erfüllt. Wobei man sich als Publisher natürlich immer über noch bessere Zahlen freuen würde. Wir sind uns aber darüber bewusst gewesen, dass es selbst bei einem inhaltlich hervorragenden Produkt wie **Silent Hill 2** PC-Spieler geben wird, die eine bloße Konvertierung des Konsolentitels kritisieren werden. Wer nach State-of-the-Art-PC-Grafik sucht, wird bei diesem Titel nicht fündig werden. Jedoch gibt es kaum ein Spiel, das eine spannendere Atmosphäre mit genialen Licht- und Schattenspielen und einer überraschenden Story liefert."

PC Games: Warum wurden die Texturen aus dem Original übernommen, ohne sie hochauflösender und damit PC-tauglicher zu machen?

Ebert: „Konami ist als Konsolen-Software-Anbieter bekannt. Nun hat sich Konami of Europe dazu entschlossen, auch den PC-Markt zu bedienen. Dies soll keine Eintagsfliege sein, sondern wir planen ein dauerhaftes Engagement auf dem PC. Dazu bieten wir gleich zu Beginn ein unterschiedliches Line-up an, das zum einen aus Konvertierungen der bekannten Konsolentitel wie **Metal Gear Solid** oder **Silent Hill** und zum anderen aus völlig neuen Projekten wie **Casino Inc.** oder **Apocalyptica** besteht. Die Neuentwicklungen sind logischerweise von vornherein auf den PC-Spielemarkt zugeschnitten, bei den Konvertierungen griff man



WOLFGANG EBERT ist PR-Manager bei Konami.

dagegen auf existierendes Material zurück."

PC Games: Ist auch eine Umsetzung von **Silent Hill 3** für den PC geplant?

Ebert: „Bislang ist es noch nicht angekündigt."

PC Games: Allgemein wird **Silent Hill 1** als Spiel gehandelt, das noch besser als der Nachfolger ist. Warum hat man diesen Teil nicht umgesetzt?

Ebert: „Das ist natürlich Geschmackssache. Ich denke, hier haben wir dieses typische ‚Früher war alles besser'-Syndrom. Natürlich waren gerade in der Konsolenfachpresse nach dem grandiosen ersten Teil extrem hohe Erwartungen für den zweiten Teil vorhanden. Und die Entwickler wagten auch einen recht ungewöhnlichen, ziemlich langwierigen Einstieg in den zweiten Teil. Jedoch reizte sie genau dieses Thema und mit dem elend langen Waldweg zu Beginn des zweiten Teils wollten sie den Abstieg in eine wirklich andere Welt illustrieren. Sobald der Spieler jedoch die Stadt Silent Hill betritt, fängt die richtige Horror-Action an. Aus Vermarktungsgesichtspunkten passt der zweite Teil besser, da er einigermaßen in dem ähnlichen Zeitraum wie Xbox- und PlayStation-2-Version erschien."

PC Games: Viele Spieler finden den Nebel etwas zu penetrant ...

Ebert: „Der Nebel ist ein Stilelement, um die Sichtweise zu begrenzen, auf die gleiche Art und Weise spielen die Entwickler mit der Dunkelheit und nur spärlich ausgeleuchteten Räumen. Auch der Störfilter, der an alte Schwarzweiß-Filme erinnert, ist solch ein Stilelement, der für eine unwirkliche, geisterhafte Stimmung sorgt. Diese verschleierte Sichtweise ermöglicht Gedankenspiele und hintergründigen Horror. So sind Monster oftmals erst mit widerlichen Geräuschen zu hören, bevor man sie zu Gesicht bekommt. Und viele haben schon Motive und Gesichter in dem facettenreichen Nebel erkannt ..."

PC Games: Die einen finden **SH 2** großartig, die anderen langweilig. Wie kommt es zu dieser Kluft?

Ebert: „Ich denke, bei den genannten Punkten entdeckt man schon deutlich die Absichten von **Silent Hill 2**. Alle, die für subtilen Horror offen sind und sich für morbide Atmosphäre begeistern können, werden **Silent Hill 2** lieben. Wer jedoch auf plumpen Splatter-Horror hofft, der sucht vergebens. In diesem Sinne vergleiche ich die **Silent Hill**-Serie gerne mit den Hitchcock-Filmen, da der wahre Horror im Kopf des Betrachters abläuft."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2-
Musik	2+
Soundeffekte	1-
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3+
Einsteigerfreundlichkeit	2-
Innovationen	3+
Langzeitmotivation	2
Steuerung	2-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Silent Hill 2 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Beklemmende Atmosphäre
2. Gruselige Gegner
3. Stimmungsvoller Sound
4. Mysteriöse Story
5. Stilvolle Zwischensequenzen

−
1. Unlogische Rätsel
2. Verwirrende Kamera
3. Keine Verbesserungen in PC-Version
4. Wenig Gegnervielfalt
5. Kurze Spielzeit

Die Meinung der PC-Games-Leser:

ANDREAS GEISSLER (22), Student aus Roth:
„Schön, dass endlich die Konsolen-Klassiker auch auf den PC umgesetzt werden! **Silent Hill 2** lässt sich mit einem Gamepad auch auf dem PC toll steuern und macht genauso viel, wenn nicht mehr Spaß als das Konsolen-Vorbild. Vor allem hat es mir die Story angetan, die zwar viel nur andeutet, aber trotzdem spannend ist."

BERNHARD SCHLINGER (24), Software-Verkäufer aus Berlin:
„Schade, dass der erste Teil nicht umgesetzt wurde. Der ist noch einen Tick besser als der Nachfolger. Was nicht heißen soll, dass **Silent Hill 2** schlecht ist, ganz im Gegenteil! Das Spiel ist so gruselig, dass es selbst bei Erwachsenen Albträume hervorrufen kann – ich spreche da aus Erfahrung. Also: Licht abdunkeln, Anlage aufdrehen und sich fürchten!"

MARKUS KLÜNDER (18), Schüler aus Obersendling:
„Ein so spannendes und gruseliges Spiel wie **Silent Hill 2** habe ich selten gespielt. Nur die Rätsel haben mich über lange Strecken genervt, da ist eine Lösungshilfe wirklich Gold wert. Auch das viele Rumgelaufe zehrt anfangs an den Nerven, Gott sei Dank aber gibt es keine Kartenfunktion. Die erleichtert das Vorgehen erheblich."

CHRISTIAN WITTMANN (23), Student aus Dreieich:
„Endlich mal eine Konsolenkonvertierung, die genauso gut wie das Original ist. Leider wurde sie aber auch nicht verbessert. Alte Fehler wie schlechte Kameraperspektive, frustrierende Rätsel und wenig Abwechslung bei den Gegnern wurden beibehalten. Gut finde ich, dass in der PC-Version gleich das Zusatzkapitel mit dabei ist."

Amenophis



BESUCHERANDRANG Das verwaschen dargestellte archäologische Museum in Kairo platzt aus allen Nähten.

Amenophis kombiniert zwei unverbrauchte Themen auf beispiellose Art und Weise: ägyptische Mythologie und Nazi-Wissenschaftler. Dabei überrascht das Adventure mit seinen „Innovationen": Aus der Ego-Perspektive sehen Sie Ihre Umwelt in Standgrafiken. Bei jedem Mausklick betreten Sie ein neues Feld, auf dem Sie sich um die eigene Achse drehen können, um interessante Objekte oder Aufgaben zu suchen. Finden werden Sie „Prima, da kann man ja draufklicken", die versprochene spannende Detektivgeschichte aber nicht. Nur eingefleischte Fans dieser geruhsamen Adventure-Variante sollten hier einen Blick riskieren. HARALD WAGNER

TESTURTEIL
AMENOPHIS

ENTWICKLER Galilea Multimedia	**ANBIETER** Adventure Company
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	70%
SOUND	65%
STEUERUNG	40%
ATMOSPHÄRE	72%
SPIELDESIGN	74%
MEHRSPIELER	-

42

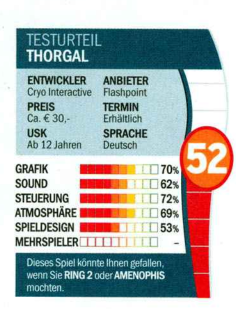
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ATLANTIS** oder **LOCH NESS** mochten.

Thorgal



GEDULDSPROBE Verwendbare Objekte heben sich kaum vom Hintergrund ab.

In dieser Umsetzung des gleichnamigen Comics von J. Van Hamme schlüpfen Sie in die Rolle des tapferen Helden Thorgal, der zu Zeiten der Wikinger erzürnten Gottheiten und menschlichen Feinden die Stirn bietet, um zu seiner Familie zurückzukehren. Dazu klicken Sie sich durch vorberechnete Hintergründe und suchen nach meist pixelgroßen Gegenständen, die Sie auf nur unwesentlich größeren Aktionspunkten anwenden. Hätten die Designer neben simplen Logikpuzzles handfeste Rätsel integriert, **Thorgal** wäre durch die technisch ansprechende Präsentation ein ernst zu nehmendes Adventure geworden. DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
THORGAL

ENTWICKLER Cryo Interactive	**ANBIETER** Flashpoint
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	70%
SOUND	62%
STEUERUNG	72%
ATMOSPHÄRE	69%
SPIELDESIGN	53%
MEHRSPIELER	-

52

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RING 2** oder **AMENOPHIS** mochten.

UO: Age of Shadows



ZAHN DER ZEIT Die 3D-Grafik erlaubt es, ans Geschehen heranzuzoomen. Dadurch wird die alte Grafik leider nicht hübscher.

So langsam macht **Ultima Online** den Sims Konkurrenz: **Age of Shadows** ist bereits das fünfte Add-on zum Online-Rollenspiel und ermöglicht es, Häuser von Spielern mit einer Vielzahl an Möbeln auszustatten. Mehr noch: Es gibt zwei neue Charakterklassen, darunter den Totenbeschwörer und den Paladin. Ebenfalls neu ist das Gebiet Malas, inklusive Riesen-Dungeon. Jene, die sich auf Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe konzentrieren, werden sich darüber freuen, dass Figuren nach ihrem Ableben keine Statuspunkte mehr verlieren – und sich sofort wieder ins Kampfareal teleportieren können. THOMAS WEISS

TESTURTEIL
UO: AGE OF SHADOWS

ENTWICKLER Origin Systems	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 29,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	41%
SOUND	62%
STEUERUNG	72%
ATMOSPHÄRE	69%
SPIELDESIGN	71%
EINZELSPIELER	-

71

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DARK AGE OF CAMELOT** oder **EVERQUEST** mochten.

Morrowind: Tribunal



FEURIG Das Flammenschwert ist nicht nur dank der Grafikeffekte eine der wertvollsten Neuerungen des Add-ons.

Das **Morrowind**-Add-on **Tribunal** ist nun auch als deutsche Version verfügbar. Das Abenteuer rund um einen dubiosen König, halbmechanische Drachen und einen sterbenden Gott bindet sich nahtlos in das Hauptprogramm ein und erweitert dieses um einen Filter, der erledigte Quests aus dem Journal ausblendet und die Einträge nach Themen sortiert. Die käuflichen Lastentiere machen in der kleinen Welt wenig Sinn, die anheuerbaren Söldner sind aber wegen des hohen Schwierigkeitsgrades eine echte Bereicherung. Die Übersetzung ist gewohnt gut ausgefallen und lässt keinerlei Wünsche offen. HARALD WAGNER



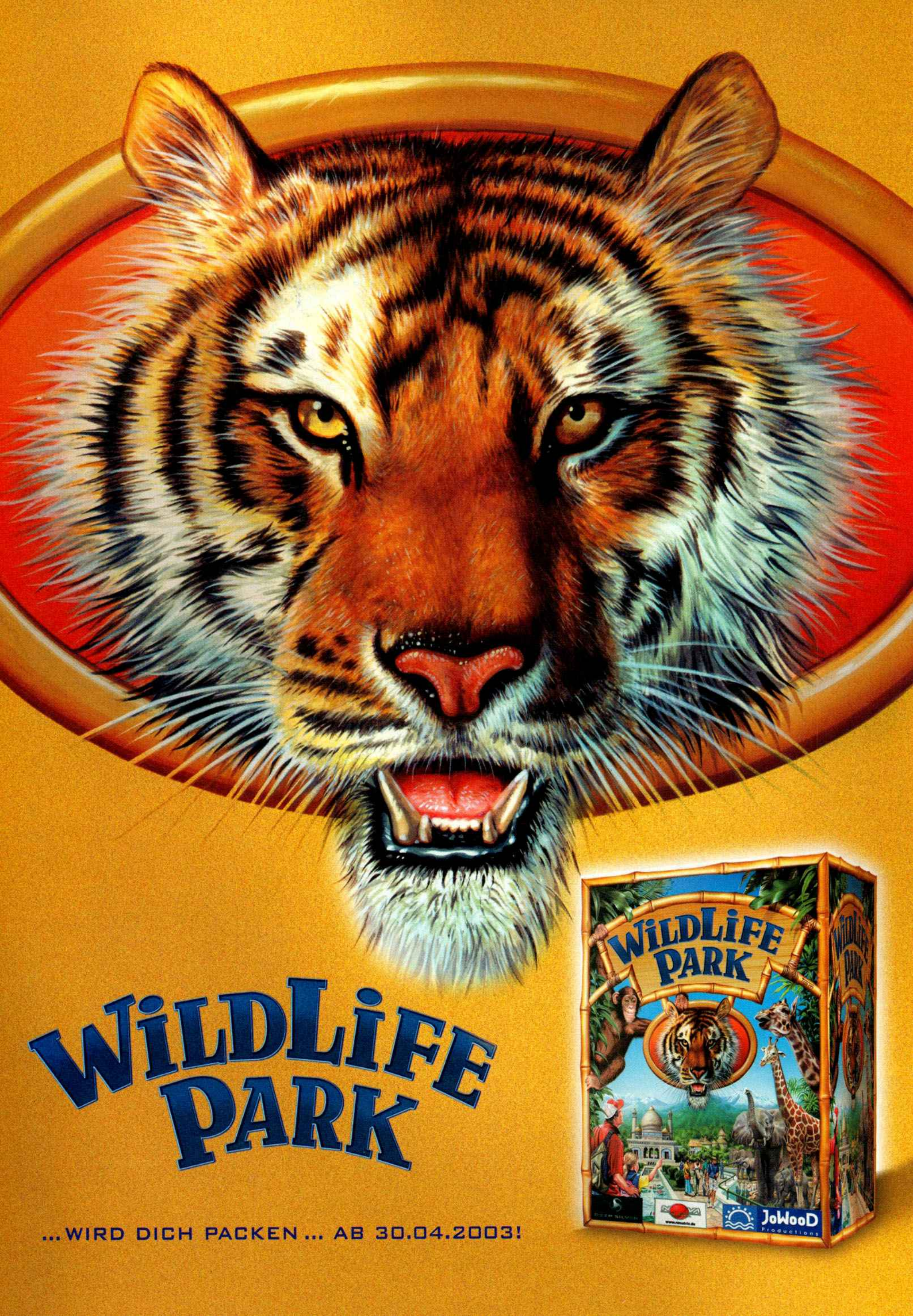
TESTURTEIL
MORROWIND: TRIBUNAL

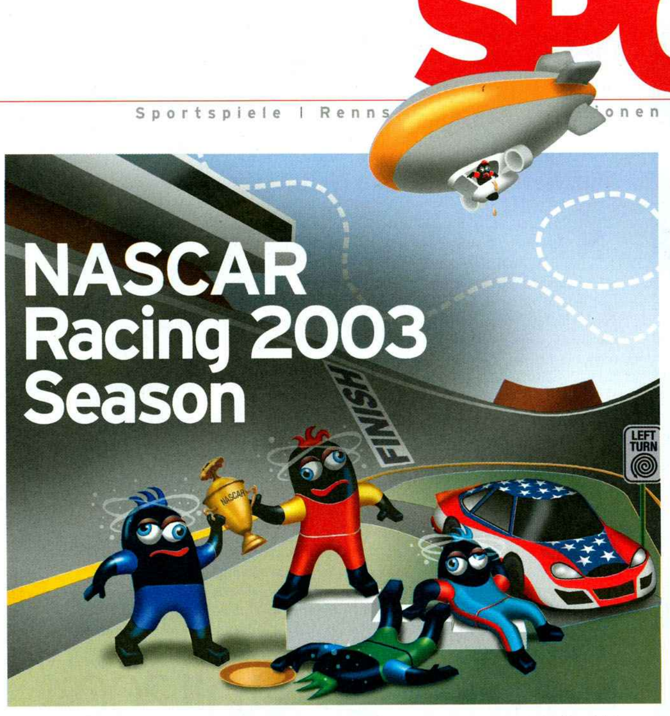
ENTWICKLER Bethesda	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 28,-	**TERMIN** 27.03.03
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	85%
SOUND	84%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	87%
SPIELDESIGN	88%
MEHRSPIELER	-

90

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BALDUR'S GATE 2** oder **GOTHIC 2** mochten.


WiLDLiFE PARK
...WIRD DICH PACKEN ... AB 30.04.2003!
WiLDLiFE PARK
JoWooD
Productions



NASCAR Racing 2003 Season

Es ist zweifellos eine der realistischsten Rennsimulationen, die man derzeit finden kann. Jede Bodenunebenheit und jede Rundung der meist ovalen Strecken wird akkurat nachgebildet, auch die Fahrzeuge gleichen sich wie in der Realität bis auf die letzte Schraube. Macht das ein gutes Spiel aus? Die Meinungen darüber sind gespalten wie selten zuvor; die mittelmäßigen Schulnoten ergeben sich nur als Durchschnittswert: Während die einen **NASCAR 2003** als ein wenig unterhaltsames Rennspiel verurteilen, verehren die anderen den Sport und die Simulation so sehr, dass sogar die Musik, die es im Spiel gar nicht gibt (!), ihre Anhänger findet ...

SIEBEN FRAGEN AN DEN HERSTELLER

PC Games: Was macht die Faszination des NASCAR-Sports aus, der auf vergleichsweise monotonen Ovalen stattfindet?

Leo Jackstädt: „Weder sind die Ovale monoton, noch fährt man ‚nur im Kreis'. Jeder Kurs, ob nun Speedway, Superspeedway oder Shorttrack, hat seine ganz eigene Charakteristik. Was äußerst faszinierend ist, sind die so genannten Drafts – das Fahren im Windschatten. Es gibt nichts Adrenalinförderndes, als Stoßstange an Stoßstange mit über 200 Meilen die Stunde über den Asphalt zu jagen."

PC Games: Warum wurde der **NASCAR**-Simulationsserie nie eine zeitgemäße Grafik spendiert?

Leo Jackstädt: „Moment – ich muss kurz lachen. Schafft es auch nur eine Rennsimulation, 42 Fahrzeuge auf die Strecke zu bringen? Inklusive detailliertem Schadensmodell? Ist Ihnen schon einmal die Weitsicht aufgefallen? Man kann quasi den gesamten Rundkurs einsehen. Die Cockpit-Ansicht vermittelt dem Spieler optimal das Gefühl, in einem Rennwagen zu sitzen."

PC Games: Wie war es möglich, auch in Deutschland eine Fangemeinde aufzubauen, obwohl NASCAR hierzulande weitgehend unbekannt ist?



LEO JACKSTÄDT ist PR Manager bei Vivendi Universal Interactive.

Leo Jackstädt: „Papyrus gilt in der Szene als Entwickler der besten und vor allem realistischsten Rennsimulationen. Viele Spieler fahren noch heute gerne **Grand Prix Legends**, aus diesen Reihen kommen auch die **NASCAR**-Fans. Auf der ganzen Welt gilt der Netzwerkcode der **NASCAR**-Serie als das Nonplusultra. Kein anderer Hersteller hat es bisher geschafft, 42 Spieler gleichzeitig in einem Rennen ohne Verbindungs- oder Performanceprobleme auf einem Server spielen zu lassen."

PC Games: Warum wurden die herausragende Fahrzeug-Physik und Gegner-KI nicht auch für weitere Rennspiele verwendet?

Leo Jackstädt: „Das ist eine Frage, die nur Papyrus beantworten kann. Aber gut, dass man erkannt hat, dass **NASCAR** über die beste Physik-Engine und beste künstliche Intelligenz verfügt."

PC Games: Die **NASCAR**-Lizenz ist in Zukunft in den Händen von Electronic Arts – ist sie dort gut aufgehoben?

Leo Jackstädt: „Electronic Arts hat sicherlich auch Kompetenzen im Bereich Rennsimulationen – siehe **F1 2002**, das EA sehr gut gelungen ist."

PC Games: Im Gegensatz zu den meisten Formel-1-Rennspielen wendeten sich die Spiele der **NASCAR**-Serie stets an Profis. War das im Nachhinein ein Fehler?

Leo Jackstädt: „Nein, weil die Verkaufszahlen Papyrus Recht geben."

PC Games: Nachdem die **NASCAR**-Serie nun beendet ist: Was plant Papyrus für die Zukunft?

Leo Jackstädt: „Lassen wir uns überraschen."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	3+
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3+
Musik	3
Soundeffekte	2-
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteigerfreundlichkeit	3
Innovationen	4+
Langzeitmotivation	3+
Steuerung	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Würden Sie NASCAR Racing 2003 Season weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Spannende Atmosphäre
2. Spektakuläre Crashs
3. Realistische Fahrphysik
4. Geniale Grafik
5. Guter Mehrspielermodus

–
1. Karge Grafik
2. Keine Innovationen
3. Unübersichtliches Cockpit
4. Langweilige Strecken
5. Unübersichtliche Menüführung

Die Meinung der PC-Games-Leser:

FALKO KRÜGER (17), SCHÜLER AUS KOPPATZ
„Das Fahrgefühl ist spitze, vor allem durch Bodenunebenheiten das beste, was je da war. Der schon fast perfekte Sound des Vorgängers wurde nochmals übertroffen. Und die Grafik ist die schönste und realistischste, die es gibt."

DANIEL KOCH (17), SCHÜLER AUS LENNESTADT
„Sicherlich hat sich das Spiel gegenüber seinen Vorgängern weiterentwickelt, jedoch nur unwesentlich. Die Grafik ist anschaubar, aber in Sachen Sound, Schadensmodell und Physik könnte noch einiges verbessert werden."

MICHAEL KISSLING (17), SCHÜLER AUS ECHTERDINGEN
„Das Spiel ist schlicht und einfach die Krönung der Simulationen. Jeder, der behauptet, eine realistische Fahrphysik zu bieten, sollte sich erst einmal **NASCAR** zu Gemüte führen ..."

GEORG STOPPER (13), SCHÜLER AUS LINZ
„Dieser Serie könnte ein bisschen frischer Wind nicht schaden. Zuerst verliert man die Geduld mit den ab der 80%-KI-Marke fast unschlagbaren Gegnern, dann kommt der Frust und dann ist die Langzeitmotivation schon im Eimer."



OFFSHORE Lang und schwer, aber recht einfach zu manövrieren – das sind Offshore-Boote.

BULL'S EYE Mit der In-Eye-Perspektive können Sie Ihr Boot aus der Sicht des Steuermanns lenken.

Virtual Skipper 2

Ahoi, Captain! Steigen Sie in einen von 34 Rennseglern und **werden Sie zum Herren der sieben Weltmeere.**

Na gut, über die sieben Weltmeere kann man in **Virtual Skipper 2** nicht schippern, stattdessen stehen lediglich fünf Segelareale zur Verfügung, unter anderem die Bucht von San Francisco oder die Needles-Klippen an der südenglischen Küste. Aus frei einstellbaren Kameraperspektiven (inklusive Ego-Perspektive des Steuermanns!) hat man alle Aufgaben eines Kapitäns zu erfüllen: Je nach Windstärke und Kurs müssen die verschiedenen Segeltypen gesetzt werden (Genua, Spinnaker und so weiter), auf Wunsch können Sie Ihre Segel auch manuell anholen und auffieren. Aber bevor man mit einem schneidigen Open 60, massiven ACC, rassigen Offshore oder eleganten Melges 24 um den Sieg mitfahren und neue Strecken oder Boote im Meisterschaftsmodus freischalten kann, bedarf es einiger Übungsregatten. Zumindest Nicht-Segler müssen sich zuallererst an die Fachausdrücke gewöhnen – glücklicherweise wird im Handbuch erklärt, worum es sich bei ISAF-Modul oder Heel handelt – ein Tutorial gibt es aber nicht. Die Grafik ist an sich in Ordnung, sowohl Schiffe als auch Besatzung sind ansehnlich gestaltet, auch die Wasser- und Wettereffekte gefallen. Schade ist, dass kein richtiges Geschwindigkeitsgefühl aufkommen will. Für Segel-Fans ist **Virtual Skipper 2** definitiv empfehlenswert. JUSTIN STOLZENBERG


TESTURTEIL
VIRTUA SKIPPER 2

ENTWICKLER Duran
ANBIETER Kellas Interactive
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 4 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2 · Netzwerk: 12 · Internet: 12 · 1 Sp./Packung

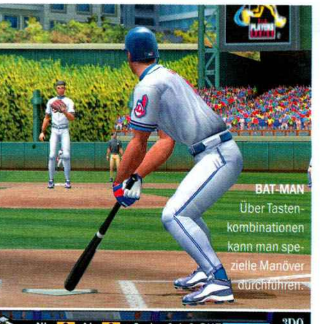
61

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 450 · 1.500 · 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB · 256 MB · 512 MB · 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 · Klasse 2 · Klasse 3 · Klasse 4

PRO & CONTRA
+ 34 Schiffe
+ Ausführliches Handbuch
+ Großzügige Areale
– Schwieriger Einstieg
– Kaum Geschwindigkeitsgefühl

GRAFIK	67%
SOUND	71%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	63%
SPIELDESIGN	67%
MEHRSPIELER	64%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **VIRTUAL SKIPPER** oder **SPEEDBOAT RASER EUROPA** mochten.



BAT-MAN Über Tastenkombinationen kann man spezielle Manöver durchführen.

PITCH BLACK Halladay schmettert die Kugel, Rolen verpasst knapp – der erste Strike.

High Heat **Baseball** 2004

High Heat klingt nach Stadionatmosphäre pur. **Aber genau daran fehlt es High Heat Baseball 2004.**

Reichlich Features hat die 2004er-Ausgabe von **High Heat Baseball**: abwechslungsreiche Minigames (Home Run Derby; Two-on-Two-Showdown – dabei gibt es keine Feldspieler, sondern nur Pitcher und Batter), einen Schlag-Übungsmodus, All-Star-Games, einen Karriere-Modus, in dem Sie eine oder mehrere Saisons erstellen und spielen dürfen, und einen Editor, der Ihnen ermöglicht, alle Spielerattribute zu verändern. Klingt gut, kränkelt aber etwas am Gameplay: Wenn man Pitcher oder Batter steuert, kann man schlecht zielen, weil es kein Fadenkreuz oder Ähnliches gibt. Und um einen abgefangenen Ball im Defensivspiel zu werfen, muss man per Richtungstasten einen der vier Bases auswählen, weshalb sich **High Heat Baseball** in diesem Bereich sehr unpräzise steuert. Nach einigen Stunden Gewöhnung kommt man mit der Steuerung allerdings zurecht. Ein wirkliches Manko ist aber die mangelhafte Atmosphäre: Eintönige Zuschauersounds und langweilige Stadionoptik verhindern jegliches Live-Gefühl, darüber trösten auch die akzeptablen Animationen nicht hinweg. Nur für Baseballverrückte eine Überlegung wert, da wenig vom Eventcharakter amerikanischer Sportereignisse transportiert wird. Außerdem werden die Regeln für Anfänger nirgendwo erklärt. JUSTIN STOLZENBERG


TESTURTEIL
HIGH HEAT BASEBALL 2004

ENTWICKLER 3DO
ANBIETER 3DO
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 5 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2 · Netzwerk: 2 · Internet: 2 · 1 Sp./Packung

67

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 · 1.500 · 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB · 256 MB · 512 MB · 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 · Klasse 2 · Klasse 3 · Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Gute Animationen
+ Viele abwechslungsreiche Modi
+ Umfangreiche Statistiken
– Gewöhnungsbedürftige Steuerung
– Kaum Stadionatmosphäre

GRAFIK	73%
SOUND	51%
STEUERUNG	64%
ATMOSPHÄRE	52%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	65%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MVP BASEBALL 2003** oder **VR BASEBALL** mochten.





Top 100

Jeden Monat neu: **Die große Marktübersicht** mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top-100
Die besten Spiele aller 20 Genres

Add-ons
Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele

Spielesammlungen
Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.

Die „schwarze Liste"
Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt

Neuerscheinungen
Alle Spiele der letzten Monate

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle





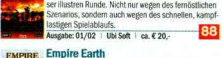
Age of Mythology
Zusammen mit **Warcraft 3** steht der dritte Part der **Age**-Reihe an der Spitze. Ist zwar nicht ganz so innovativ wie der Gegenspieler, aber Solo-Kampagne wie Mehrspielermodus sind brillant.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- | **92**



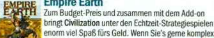
Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspielermodus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 30,- | **92**




Battle Realms
Battle Realms ist der ungewöhnlichste Kandidat dieser illustren Runde. Nicht nur wegen des fernöstlichen Szenarios, sondern auch wegen des schnellen, kampflastigen Spielablaufs.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 20,- | **88**



Empire Earth
Zum Budget-Preis und zusammen mit dem Add-on bringt **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen enorm viel Spaß fürs Geld. Wenn Sie's gerne komplex mögen, greifen Sie zu!
Ausgabe: 11/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **87**




Age of Empires 2: Age of Kings
Da es hier weniger mystisch zugeht als in **Age of Mythology** hat **AoE2** noch immer viele Fans. Ob die Serie fortgesetzt wird, steht bei Microsoft trotzdem noch immer zur Diskussion.
Ausgabe: 09/01 | Microsoft | ca. € 25,- | **87**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Maueröder




Die Sims
Der alltägliche Wahnsinn einer Seifenoper zum Mitspielen: Beziehungsprobleme, Affären, Nachwuchs, Karriere und Geschirr, das sich in der Spüle stapelt. Gründe für das weltweit erfolgreichste PC-Spiel!
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 35,- | **90**

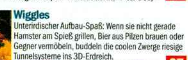
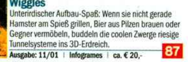


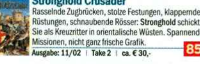
Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im legendären Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **89**

Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **87**



Wiggles
Unterirdischer Aufbau-Spaß: Wenn sie nicht gerade Hamster am Spieß grillen, Bier aus Pilzen brauen oder Gegner vermöbeln, buddeln die coolen Zwerge riesige Tunnelsysteme ins 3D-Erdreich.
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | ca. € 20,- | **87**



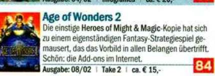
Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- | **85**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Infogrames | ca. € 20,- | **85**



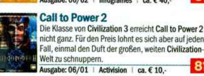
Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- | **84**




Etherlords
Zwar steht der Nachfolger schon in den Startlöchern, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Rundenstrategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 20,- | **82**




Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Rundenstrategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 | Infogrames | ca. € 40,- | **81**



Call to Power 2
Die Klasse von **Civilization 3** erreicht **Call to Power 2** nicht ganz. Für den Preis lohnt es sich aber auf jeden Fall, einmal den Duft der großen, weiten **Civilization**-Welt zu schnuppern.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- | **81**

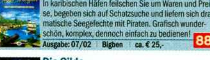
STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Petra Maueröder

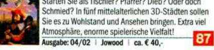




Port Royale
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. Grafisch wunderschön, komplex, dennoch einfach zu bedienen!
Ausgabe: 07/02 | Bigben | ca. € 25,- | **88**



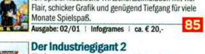
Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 40,- | **87**



Fußballmanager 2003
Managen und trainieren Sie die Stars der Bundesliga (und vieler anderer Ligen) – 3D-Szenen in **FIFA 2002**-Qualität und ein spannender Textmodus zeigen, was Sie als Feierabend-Hitzfeld draufhaben.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**



Patrizier 2
Stechen Sie in See mit dem Nachfolger eines legendären Spiels: klassische Wirtschaftssimulation mit viel Flair, schicker Grafik und genügend Tiefgang für viele Monate Spielspaß.
Ausgabe: 02/01 | Infogrames | ca. € 20,- | **85**




Der Industriegigant 2
Für Organisationstalente: In modelleisenbahnähnlichen Landschaften bauen Sie Rohstoffe ab, produzieren Waren und transportieren diese dann via Lkw, Schiff, Bahn oder Flugzeug in die Kaufhäuser.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | ca. € 45,- | **84**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



Commandos 2: Men of Courage
Mit dem Taktik-Spiel **Commandos** schuf Hersteller Pyro seinerzeit ein komplett neues Genre. Der offizielle Nachfolger übertrifft sämtliche Nachahmer in allen Belangen. Zugreifen!
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **90**

Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.
Ausgabe: 06/01 | Infogrames | ca. € 20,- | **87**

Praetorians
Große Armeen und epische Schlachten – aber dennoch kommt die Taktik in Pyros erstem Flirt mit der Echtzeitstrategie nicht zu kurz. Der Einheitenbau ist aber nur ein Bonus zu dem eigentlichen Spiel.
Ausgabe: 04/03 | Eidos | ca. € 45,- | **85**

Blitzkrieg
Der Blitzkrieg ist die hohe Kunst der Strategie: Statt mit der Keule draufzuhauen, sezieren Sie Ihren Gegner. Ihre überlebenden Truppen gewinnen an Erfahrung und werden dadurch immer effektiver.
Ausgabe: 04/03 | CVD | ca. € 50,- | **84**

Soldiers of Anarchy
Endzeit, Action und Taktik – klingt nach einem abgedroschenen Prinzip, macht aber dennoch riesig Spaß. Die einzige Schwäche des Spiels ist die KI, die den Kämpfer-Trupp gerne auf Umwege schickt.
Ausgabe: 01/03 | Bigben | ca. € 40,- | **84**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Christian Müller

Unreal 2: The Awakening
Der beste Ego-Shooter seit **Half-Life**. Spannende Story mit überraschenden Wendungen, Taktik- und Adventure-Elementen sowie atemberaubender Grafik. Wermutstropfen: kein Mehrspielermodus.
Ausgabe: 03/03 | Infogrames | ca. € 50,- | **92**



Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Das beste **Star Wars**-Spiel: Grafisch spielt **JK 2** nicht mehr in der High-End-Liga, besitzt aber eine einmalige Atmosphäre. Dafür sorgen neben Laserschwert- und Jedi-Machtkämpfen die Rätsel-Einlagen.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 7,- | **90**

No One Lives Forever 2
Cate Archer ist das weibliche Gegenstück zu James Bond. Ihr Ego-Shooter spielt sich mit Taktik-Elementen, zahlreichen überraschenden Einlagen und 60er-Jahre-Stil besonders abwechslungsreich.
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 45,- | **90**



Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
Beklemmend realistischer Weltkriegs-Shooter mit den Kinoqualitäten des Films **Der Soldat James Ryan**. Vielfältige Szenarien und spannendes Gameplay mit Schleich- und Baller-Missionen.
Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **86**



James Bond 007: Nightfire
Schöne Frauen, Hightech-Spielzeug, viel Action und Atmosphäre: **Nightfire** hat alles, was ein Ego-Shooter braucht. Aber warum mussten es die betagte **Half-Life**-Grafik und die dümmliche Gegner-KI sein?
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **85**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding

Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.
Ausgabe: 03/03 | Ubi Soft | ca. € 50,- | **90**

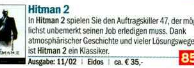


Raven Shield
Der Anti-Terror-Pakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Team-Management und Vorausplanung groß geschrieben werden.
Ausgabe: 04/03 | Ubi Soft | ca. € 50,- | **86**

Metal Gear Solid 2: Substance
Der direkte **Splinter Cell**-Konkurrent wird – unglaublich, aber wahr – vorzugsweise per Gamepad gespielt. Konami zeigt nun auch auf dem PC, wie komplexe Spiele und einfache Bedienung vereinbar sind.
Ausgabe: 04/03 | Konami | ca. € 40,- | **86**




Operation Flashpoint
Operation Flashpoint simuliert auf spannende Weise das moderne Schlachtfeld; Sie können als Soldat auch in Panzer oder Helikopter klettern. Mit dem Add-on mittlerweile als Gold Edition erhältlich.
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | ca. € 50,- | **86**



Hitman 2
In **Hitman 2** spielen Sie den Auftragskiller 47, der möglichst unbemerkt seinen Job erledigen muss. Dank atmosphärischer Geschichte und vieler Lösungswege ist **Hitman 2** ein Klassiker.
Ausgabe: 11/02 | Eidos | ca. € 35,- | **85**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Thomas Weiß




Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **92**



Counter-Strike 1.5
Manche sagen, **Counter-Strike** sei tot. Andere hören nicht hin, weil sie mit dem noch immer beliebtesten Online-Shooter beschäftigt sind: **Counter-Strike**. Und das Beste: Es kostet nur 15 Euro!
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **87**



Tactical Ops
Tactical Ops ist das Gegenstück zu **Counter-Strike**, aber mit einem Unterschied: Es sieht dank moderner **Unreal**-Grafik-Engine weitaus besser aus. Was wir Ihnen empfehlen? Beide!
Ausgabe: 09/02 | Infogrames | ca. € 45,- | **84**




Tribes 2
Warum Teamplay wichtig ist, zeigt **Tribes 2**: In den großen Arenen gewinnen nur eingespielte Teams. Steile Lernkurve, aber wer den Dreh raus hat, hat noch was anderes: mächtig viel Spaß.
Ausgabe: 06/01 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **82**

Mobile Forces
Die Original-Karten sind für die maximal 16 Spieler viel zu groß – die Community hat aber fleißig eigene Maps erstellt, auf denen dieser klassische Team-Shooter richtig Spaß macht.
Ausgabe: 07/02 | Rage | ca. € 40,- | **79**

ACTION
ACTION-ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß

Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie **Der Pate** oder **Goodfellas** stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. **Mafia** ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon **GTA 3** mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 45,- | **89**


Deus Ex
Nicht umsonst von uns zum besten Spiel gewählt: **Deus Ex** verbindet Action, Rollenspiel und Adventure auf eine einzigartige, bisher unerreichte Art und Weise. Gehört in jede Sammlung.
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **89**


NEUZUGANG
Grand Theft Auto 3
Autos klauen, Gangster umfahren, mit dem gezückten Maschinengewehr durch China-Town schlendern: Alles, was gegen den gesunden Menschenverstand geht, wird im grandiosen **GTA 3** zelebriert.
Ausgabe: 07/02 | Take 2 | ca. € 45,- | **89**

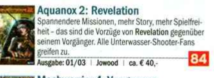

System Shock 2
Wenn Sie **Deus Ex** mochten, sollten Sie diesen Klassiker antesten: Warren Spectors Nachfolger zu **System Shock** ist ein ähnlich guter Mix aus Shooter, Action-Adventure und Rollenspiel.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **86**

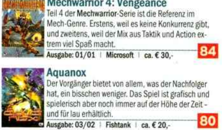

Evil Twin
Super Mario würde die Augen aufreißen und wegrennen, sähe er die fantastische Albtraumwelt von **Evil Twin**. Lassen Sie sich dieses günstige, aber geniale Hüpfspiel nicht entgehen!
Ausgabe: 11/01 | Ubi Soft | ca. € 15,- | **85**

ACTION
SCIFI-ACTION

vorgestellt von Thomas Weiß


Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer auch mit einer Maus die Galaxis retten mag, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 45,- | **86**


Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit - das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **84**


Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit - und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Fishtank | ca. € 20,- | **80**

Crimson Skies
Sie mochten den Klassiker **Strike Commander**? Dann werden Sie **Crimson Skies** auch mögen. Ersetzen Sie nur Abfangjäger durch Doppeldecker und alte Grafik durch neue Grafik. Im MS Actionpack billiger.
Ausgabe: 11/00 | Microsoft | ca. € 35,- | **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN

vorgestellt von Harald Wagner


Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 10,- | **88**

Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern - und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **83**

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Infogrames | ca. € 15,- | **82**


Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die **Special Edition** der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 10,- | **80**

IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 12,- | **77**

ABENTEUER
ADVENTURES
vorgestellt von David Bergmann

Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **84**

Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Road-Movie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 35,- | **83**

Grim Fandango
LucasArts' erstes 3D-Adventure erzählt die Geschichte von Klappergestell und Totengräber Calavera. Das an den Film Noir angelehnte Spiel lebt vor allem vom makaberen Humor des Altmeisters Tim Schafer.
Ausgabe: 01/99 | THQ | ca. € 25,- | **81**

Silent Hill 2 – Director's Cut
Irritierend, fesselnd und schockierend - **Silent Hill 2** ist ein stilvoller Horror-Thriller, der vor allem von seiner grandiosen Atmosphäre und der filmreifen Story lebt. Die Rätsel wirken leider etwas deplatziert.
Ausgabe: 03/03 | Konami | ca. € 45,- | **80**


Das Geheimnis der Druiden
Adventures müssen nicht unbedingt witzig sein. **Das Geheimnis der Druiden** erzählt eine spannende Geschichte über Druiden, Intrigen und vor allem das titelgebende Geheimnis.
Ausgabe: 04/01 | CDV | ca. € 15,- | **78**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner


Gothic 2
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **91**

Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit - für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion des Spiels.
Ausgabe: 07/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **91**


Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen **Baldur's Gate 2** aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler aber die Handlungsfreiheit eines **Icewind Dale 2** vermissen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 25,- | **89**


Gothic
Da **Gothic** noch immer gut aussieht und wie der Nachfolger eine gute, dichte Handlung vorweisen kann, darf jeder Rollenspieler und Abenteurer bedenkenlos zugreifen - zehn Euro sind hierfür quasi geschenkt!
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- | **85**

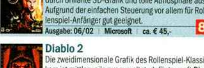


Icewind Dale 2
Bereits bei seinem Erscheinen war **Icewind Dale 2** technisch veraltet - dank neuer, spannender Story, detaillierter Charakter-Entwicklung und vielen Quests gehört das Spiel dennoch zur Elite des Genres.
Ausgabe: 11/02 | Virgin Interactive | ca. € 40,- | **84**

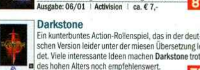
ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Dirk Gooding


Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspiel-Anfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 45,- | **88**


Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakterentwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **86**


Vampire: Die Maskerade
In **Vampire: Die Maskerade** spielen Sie die schaurig-schöne Geschichte des Vampirs Christof nach. Grafik, Sound und Leveldesign sind exzellent, auch die Charakterentwicklung bietet viele Möglichkeiten.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 7,- | **81**


Darkstone
Ein kunterbuntes Action-Rollenspiel, das in der deutschen Version leider unter der miesen Übersetzung leidet. Viele interessante Ideen machen **Darkstone** trotz des hohen Alters noch empfehlenswert.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **78**

Nox
Actionreiche Kämpfe, durchschnittliche Story, lustiger Mehrspielermodus und zu geringe Spieldauer - mal Top und mal Flop. Wer es in der Budget-Ecke sieht, kann dennoch zugreifen.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **77**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit dem Add-on **Shrouded Isles** kaufen.
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 30,- | **84**


Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit riesiger Spielwelt. Knifflige Charakterentwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **80**


Anarchy Online
SciFi-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- | **79**

Asheron's Call 2
Die Hintergrund-Story: Drei Rassen mit jeweils drei Klassen, die zusammen eine riesige Welt wiederaufbauen müssen. Technisch herausragend, dafür aber mit hohen Hardware-Anforderungen.
Ausgabe: 02/03 | Microsoft | ca. € 35,- | **75**

Neocron
Futuristisches Rollenspiel, welches an den Kinofilm **Blade Runner** erinnert. Spielt sich wie ein Ego-Shooter. Besonderheiten: benutzbare Fahrzeuge, Fertigkeiten lassen sich über Implantate verbessern.
Ausgabe: 12/02 | CDV | ca. € 45,- | **73**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Justin Stolzenberg

Tiger Woods PGA Tour
Lebendigere Landschaften als **Links**, allerdings etwas weniger praktische Hilfen für Einsteiger. Der Karrieremodus fesselt allerdings auch für längere Zeit, deshalb ist **PGA Tour 2003** die Genre-Referenz.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**

Links LS 2003
Fotorealistisch sind die Grafiken, leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 50,- | **87**

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 45,- | **85**


Links Championship Edition
„Graue Eminenz" ist eine sehr passende Bezeichnung für diese ältere **Links**-Version. Trotzdem eine gute Golf-Simulation, die etwas schwieriger zu handlen ist als das aktuelle **Links 2003**.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 40,- | **85**


Jimmy White's Cueball World
Billard ohne Lungenkrebs oder Leberkrämpfe: auch am PC macht es dank vielfältiger Modi, guter Technik und intuitiver Steuerung Spaß. Eine Runde Pool mit Freunden ersetzt **Cueball World** aber nicht.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 35,- | **84**



SPORT
FUSSBALL-SPIELE

vorgestellt von Justin Stolzenberg


FIFA 2003
Endlich sind fast alle Stars deutlich an ihren Gesichtern zu erkennen, endlich wurde das Gameplay völlig überarbeitet. **FIFA 2003** ist der erste Schritt zu einer realitätsnäheren **FIFA**-Serie.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**


FIFA 2002
Neben der frischen Grafik wurde **FIFA 2002** ein neues Passsystem spendiert, das mehr Freiheit beim Spielaufbau lässt. Etwas mehr Simulations-Elemente, aber weit vom neuesten **FIFA**-Sprössling entfernt.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **85**



FIFA Weltmeisterschaft 2002
Die großartige Atmosphäre, grafische Brillanz und eindringliche Musik sind die größten Pluspunkte des offiziellen WM-Spiels. Der Funktionsumfang fällt deutlich geringer aus als bei **FIFA 2002** oder **2003**.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **84**


FIFA 2001
Ein Ausreißer am **FIFA**-Himmel: Statt kontinuierlich in Richtung Simulation zu entwickeln, hat EA Sports ein Arcade-Fußballspiel auf den Markt gebracht. Für den günstigen Preis allemal eine Überlegung wert.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **79**

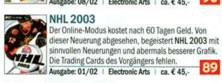

FIFA 2000
Zwei Gründe könnten ausschlaggebend für den Kauf von **FIFA 2000** sein: Sie möchten ein gutes Fußballspiel für wenig Geld oder Sie haben nur einen veralteten PC daheim. In beiden Fällen: zugreifen!
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **73**

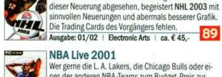
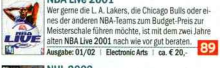
SPORT
AMERICAN SPORTS
vorgestellt von David Bergmann



NBA Live 2003
Verbesserte Grafik, einfache Steuerung und eine TV-reife Präsentation mit offizieller NBA-Lizenz - das sind die Zutaten, die **NBA Live 2003** zur ersten Wahl unter den Basketball-Simulationen machen.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **92**

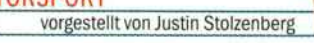

Madden NFL 2003
Madden NFL 2003 begeistert vor allem durch seine fantastische Grafik und seine im Gegensatz zum Vorgänger noch weiter vereinfachte Steuerung. Ein Gamepad ist für die Jagd nach dem Superbowl Pflicht.
Ausgabe: 08/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**


NHL 2003
Der Online-Modus kostet nach 60 Tagen Geld. Von dieser Neuerung abgesehen, begeistert **NHL 2003** mit sinnvollen Neuerungen und abermals besserer Grafik. Die Trading Cards des Vorgängers fehlen.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**

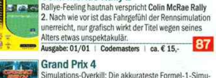


NBA Live 2001
Wer gerne die L. A. Lakers, die Chicago Bulls oder eines der anderen NBA-Teams zum Budget-Preis zur Meisterschale führen möchte, ist mit dem zwei Jahre alten **NBA Live 2001** nach wie vor gut beraten.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **89**


NHL 2002
Es sieht nicht ganz so gut aus wie sein Nachfolger und die Spieler passen sich selbst blind noch zielsicher zu. Dafür gibt's das spaßige Trading-Card-Feature und das Spiel selbst in der Budget-Ecke.
Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **88**

SPORT
MOTORSPORT


vorgestellt von Justin Stolzenberg


DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 45,- | **88**


Colin McRae Rally 2
Rallye-Feeling hautnah verspricht **Colin McRae Rally 2**. Nach wie vor ist das Fahrgefühl der Rennsimulation unerreicht, nur grafisch wirkt der Titel wegen seines Alters etwas unspektakulär.
Ausgabe: 01/01 | Codemasters | ca. € 15,- | **87**


Grand Prix 4
Simulations-Overkill: Die akkurateste Formel-1-Simulation dürfte Sim-Fans begeistern und Suchterscheinungen verursachen, Gelegenheitsspieler aber in den Wahnsinn und zur Deinstallation treiben.
Ausgabe: 08/02 | Infogrames | ca. € 30,- | **85**


Total Immersion Racing
Ein Karrieremodus ist ein wichtiges Motivationselement. So auch in diesem Mix aus Arcade und Simulation: Spieltiefe und spannende Kopf-an-Kopf-Rennen halten Motorsportler bei der Stange.
Ausgabe: 01/03 | Empire | ca. € 40,- | **82**


Moto Racer 3
Trial, Straßenrennen, Motocross - fast jede Zweiradsportart wird in **Moto Racer 3** simuliert. Leider ist die technische Qualität der Disziplinen ebenso abwechslungsreich wie die Steuerung.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **82**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL

vorgestellt von Harald Wagner


Tony Hawk's Pro Skater 3
Die Funsport-Simulation macht mit vorbildlicher Steuerung, spektakulären Grafiken und fetten Beats den PC zur Indoor-Skatebahn. Ein wirklich harter Sport für Gamepad-ungeübte Fingerkuppen!
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 25,- | **91**

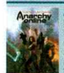

Need for Speed: Porsche
Die gesamte Produktpalette der Sportwagenmarke Porsche, ein unterhaltsamer Karrieremodus und ausgezeichnet gestaltete Strecken machen **NfS: Porsche** zum eindeutig besten Teil der Serie.
Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **85**


Tony Hawk's Pro Skater 2
Für ältere Rechner ist die zweite Ausgabe der Skateboard-Simulation das beste verfügbare Sportspiel. Inhaltlich fast identisch mit **THPS 3**, zusätzlich aber mit einem Editor ausgestattet.
Ausgabe: 01/01 | Activision | ca. € 10,- | **85**


Rallisport Challenge
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebirgsmeisterschaften, konventionelle Rallyes, Rallye-Cross-Events und Eisrennen zur Verfügung. Die spektakuläre Grafik macht daraus ein Fest für Rallye-Sportler.
Ausgabe: 01/03 | Microsoft | ca. € 45,- | **83**


Need for Speed: Hot Pursuit 2
Hot Pursuit 2 ist ein wirklich gutes Rennspiel - mehr aber nicht. Die Beschränkung auf wenige Spielmodi und eine bestenfalls solide Grafik werden durch die geniale Steuerung nur mühsam ausgeglichen.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 42,- | **82**

ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z



Anarchy Online: Notum Wars
Dieses Pack enthält das Original des Online-Rollenspiels ebenso wie neue Features: Bebauen und kontrollieren Sie Ihr Territorium, nutzen Sie die höhere Grafik-Auflösung, hören Sie neue Musik und verbesserte Sound-Effekte.

02/03 | Koch Media | ca. € 20,- | **79**



Battlefield 1942: Road to Rome
Das Add-on zum Online-Taktik-Shooter enthält acht neue Panzer und Flugzeuge sowie zusätzliche Truppen und Waffen. Vor allem die sechs sizilianischen und italienischen Maps machen das Add-on zu einer sinnvollen Erweiterung.

03/03 | Electronic Arts | ca. € 16,- | **86**



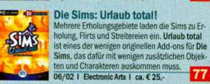
Civilization 3: Play the World
Was im Hauptprogramm fehlte, liefert das Add-on nach, nämlich einen Mehrspielermodus. Sowohl via Netzwerk als auch Internet dürfen Hobbystaatschefs in drei Spielmodi gegen- oder miteinander die Welt rundenweise erobern.

02/03 | Infogrames | ca. € 30,- | **85**



Die Siedler 4: Die neue Welt
Zwei Einzel- und drei Mehrspielerkarten sind nur die Dreingabe: Das dritte Add-on zur vierten Ausgabe des Nummer-1-Hits bietet vier Kampagnen mit je fünf Missionen und damit für richtig lange Zeit spannende Unterhaltung.

01/03 | Ubi Soft | ca. € 16,- | **80**



Die Sims: Urlaub total!
Mehrere Erholungsgebiete laden die Sims zu Erholung, Flirts und Streitereien ein. **Urlaub total** ist eines der wenigen originellen Add-ons für **Die Sims**, das dafür mit wenigen zusätzlichen Objekten und Charakteren auskommen muss.

06/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **77**



Everquest: Planes of Power
Das vierte offizielle Add-on des Online-Rollenspiels **Everquest** beinhaltet neue Eigenschaften wie zusätzliche Fertigkeiten, Zonen, Monster, Zaubersprüche und eine zentrale Storyline, die alle der zahlreichen Quests zusammenfügt.

02/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- | **80**



HoMM 4: Gathering Storm
Zwar enthalten die sechs **Gathering Storm**-Kampagnen nur 20 Karten, aber dennoch ist dank der neuen Helden mit ungewöhnlichen Skill-Kombinationen, der vier neuen Kreaturen und der 16 Artefakte für Abwechslung gesorgt.

02/03 | Infogrames | ca. € 25,- | **77**

Medal of Honor: Spearhead
In den neun Levels des Shooters wird geballert, was das MG hergibt. Da jede Taktik auf der Strecke bleibt, verliert das Spiel viel seines Charmes. Immerhin gibt's zusätzliche Waffen und zwölf neue Maps für den Mehrspieler-Einsatz.

01/03 | Electronic Arts | ca. € 24,- | **71**

Op. Flashpoint: Red Hammer
Dank der schwächeren Technik ist das Überleben aufseiten der Russen schwieriger als im Hauptprogramm des Taktik-Shooters. 20 Missionen wurden in die Storyline gepackt, neue Waffen und Einheiten sorgen für Abwechslung.

02/02 | Codemasters | ca. € 20,- | **85**



NEUZUGANG

Ultima Online: Age of Shadows
Das Add-on ermöglicht es, Häuser mit Möbeln auszustatten. Es gibt mit dem Totenbeschwörer, der erlegte Monster wiederbelebt, und dem Paladin zwei neue Charakterklassen. Ebenfalls neu: das Gebiet Malas inklusive Team-Quests.

05/03 | Electronic Arts | ca. € 29,- | **71**



Battle Realms: Winter of the Wolf
Für das Add-on **Winter of the Wolf** wurden nicht nur neue Missionen und Einheiten zusammengetragen, Vivendi hat auch kräftig am Feintuning des Rollenspielsystems sowie an der Bedienung geschraubt.

12/02 | Vivendi Universal | ca. € 30,- | **85**



Die Gilde: Add-on
Das Add-on **Gaukler, Gruften und Geschütze** erweitert **Die Gilde** um drei neue Berufe, vier neue Gebäudetypen, neue Ämter, Titel und Privilegien, weitere Handels- und Meisterfunktionen sowie um eine verbesserte Grafik-Engine.

03/03 | Jowood | ca. € 16,- | **87**



DAoC: Shrouded Isles
Die Ritter der Tafelrunde bekommen Nachwuchs. Mit den Missionen des Add-ons **Shrouded Isles** wird das Mittelalter noch finsterer, die Drachen noch schrecklicher und die Online-Community von **Dark Age of Camelot** noch größer.

02/03 | Wanadoo | ca. € 30,- | **84**

Die Sims: Hot Date
Das Add-on gibt den Sims Gelegenheit, neue Bekanntschaften zu machen. Ein neuer, großer Innenstadtbereich, über 100 neue Objekte und dutzende neuer Charaktere machen **Hot Date** zu einer sinnvollen Erweiterung.

01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **81**

EE: Zeitalter der Eroberungen
Das Add-on zu **Empire Earth** erweitert das Original um einen Editor, um eine Raumfahrt-Epoche sowie um drei Einzelspielerkampagnen im römischen Reich, im Zweiten Weltkrieg und im Asien des 24. Jahrhunderts.

11/02 | Vivendi Universal | ca. € 27,- | **86**

Ghost Recon: Island Thunder
Das Add-on besteht leider nur aus viel zu wenigen neuen Missionen und einer Hand voll zusätzlicher Waffen. Damit ist **Island Thunder** leider nur für eingefleischte Fans von **Ghost Recon** eine sinnvolle Erweiterung des Taktik-Shooters.

09/02 | Codemasters | ca. € 24,- | **78**



Industriegigant 2: 1980-2020
Die Lager der Wirtschaftssimulation lassen sich nun sinnvoll managen, aber auch im Umfang hat der **Industriegigant** zugelegt: **1980-2020** enthält drei neue Kampagnen, über 30 Endloskarten, 56 weitere Produkte sowie 20 Transportmittel.

01/03 | Jowood | ca. € 28,- | **85**



Morrowind Tribunal
Eine alte Gottheit sorgt in dem ansonsten so beschaulichen Mournhold für Aufregung. Goblins, mechanische Monster und eine Killerbrigade halten den **Morrowind**-Spieler auf Trab. Nur für erfahrene Abenteurer geeignet!

01/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- | **90**

Op. Flashpoint: Resistance
Als Untergrundkämpfer gegen die Russen – auf der kleinen Insel Nogova keine leichte Aufgabe, da die notwendige Ausrüstung erst einmal gefunden werden muss. Spannendes Add-on zum Taktik-Shooter mit dichter Atmosphäre.

09/02 | Codemasters | ca. € 30,- | **87**



Zoo Tycoon: Marine Mania
Das Aufbau-Strategiespiel **Zoo Tycoon** wird durch das Add-on um zehn Szenarien erweitert, in denen Sie Ihre Wasserbecken mit Fischen füllen. Solides Add-on mit 20 neuen Tieren, zehn Szenarien und etlichen neuen Gebäuden.

01/03 | Microsoft | ca. € 25,- | **74**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN



Gold Games 6
Immer noch gut: **Siedler 4, Gothic, Starlancer, Motocross Madness 2, Pool of Radiance, Rally Championship 2002, Battle Realms, Rayman M, Silent Hunter 2, Evil Twin, Conflict Zone, Warlords Battlecry 2, El Dorado** und **Schiene & Straße**.

Ubi Soft | ca. € 35,- | **88**



NEUZUGANG

Diablo 2 Gold
Das Gold-Pack enthält das actionorientierte Rollenspiel **Diablo 2** sowie das Add-on **Lord of Destruction**. Trotz seines hohen Alters ist **Diablo 2** noch immer die ungeschlagene Referenz in seinem Genre.

Vivendi Universal | ca. € 25,- | **86**

NEUZUGANG

Empire Earth Gold Edition
Das **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen bringt über Epochen hinweg enorm viel Spaß. Die **Gold Edition** enthält zusätzlich das Add-on **Zeitalter der Eroberungen** und das offizielle Lösungsbuch.

Vivendi Universal | ca. € 35,- | **86**

Op. Flashpoint: GotY Edition
Operation Flashpoint enthält in der **Game-of-the-Year-Edition** das Hauptspiel sowie die Add-ons **Red Hammer** und **Resistance**. Der Taktik-Shooter mag grafisch nicht mehr ganz aktuell sein, spielerisch wird er noch lange Zeit in der oberen Liga mitmischen.

Codemasters | ca. € 46,- | **86**

Age of Empires 2 Gold Edition
Die **Gold Edition** des Echtzeit-Strategiespiels **Age of Empires** ist spätestens seit dem Erscheinen von **Age of Mythology** nicht mehr ganz aktuell. Immerhin enthält sie neben dem Hauptprogramm das Add-on **The Conquerors** und einige Bonuskarten.

Microsoft | ca. € 40,- | **85**

Everquest Europa
Die Sammlung **Everquest Europa** enthält das Online-Rollenspiel **Everquest** und die Add-ons **Ruins of Kunark, Scars of Velious** und **Shadows of Luclin**. Da all diese Titel im langen Online-Einsatz gereift sind, sind sie jedem neuen Titel vorzuziehen.

Ubi Soft | ca. € 35,- | **84**

Ghost Recon: Complete
Zusammen mit den Add-ons **Desert Siege** und **Island Thunder** kann das ehemalige Highlight des Taktik-Shooter-Genres noch einmal für Spielspaß sorgen. Trotz angestaubter Technik ist die Sammlung noch immer eine Empfehlung wert.

Ubi Soft | ca. € 45,- | **83**

Anstoß Meister-Edition
Die **Anstoß Meister-Edition** enthält neben der Wirtschaftssimulation **Anstoß 3** auch die Fußballsimulation **Anstoß Action**. Zwar hält die Bedienung keinen modernen Ansprüchen stand, **Anstoß 3** hat aber weniger Fehler als der Nachfolger.

Infogrames | ca. € 35,- | **82**

Serious Sam Gold Edition
Die **Gold Edition** enthält beide Teile des Ego-Shooters zuzüglich elf neuer Einzelspieler- und 14 Mehrspielerkarten für **The First Encounter**, fünf neue Einzelspielerkarten für **The Second Encounter** sowie **Trisk's Episode** mit vier Einzelspielerkarten.

Take 2 | ca. € 18,- | **81**

Giganten Gold
Die beiden Erstausgaben von **Der Industriegigant** und **Der Verkehrsgigant** machen **Giganten Gold** zu einer herausfordernden, technisch aber nicht mehr ganz aktuellen Sammlung für die Fans von Wirtschaftssimulationen.

Koch Media | ca. € 10,- | **80**



NEUZUGANG

Port Royale Gold
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. In der **Gold**-Box ist zusätzlich das ohnehin kostenlose Add-on enthalten.

Bigben | ca. € 25,- | **88**



EFT: Operation Icebreaker
Die militärische Flugsimulation **Eurofighter Typhoon** und das Add-on **Operation Icebreaker** sind zurzeit das einzig Spielbare für die Fans schneller Flugzeuge im Kampfeinsatz. Zuschlagen, denn Rage wird keine Neuauflage pressen!

Rage Software | ca. € 25,- | **87**

Play the Games Vol. 4
Preiswert und immer noch aktuell: **Grand Prix 3, Worms Armageddon, Streetwars, Slave Zero, V-Rally 2, Frontschweine, Sim City 3000, Theme Park World, Urban Chaos, Tomb Raider 4, Daikatana** und **Commandos**.

Infogrames | ca. € 35,- | **86**



Anno 1602 Königsedition
In der **Königsedition** macht **Anno 1602** zusammen mit dem Add-on **Neue Inseln, neue Abenteuer** eine gute Figur – vor allem da der Nachfolger **Anno 1503** spielerisch weitaus anspruchsvoller geworden ist und nicht mehr jedem gefällt.

Infogrames | ca. € 20,- | **85**



Die Siedler Platin Edition
Hier ist alles drin, was jemals in 2D siedelte: **Die Siedler Gold Edition, Die Siedler 2 Gold Edition, Die Siedler 3 Gold Edition, Die Siedler 4 Gold Edition** und das der letzten Sammlung fehlende Add-on **Die neue Welt**. Das absolut komplette Komplettwerk!

Ubi Soft | ca. € 45,- | **85**



Mech Collection 1.0
In der **Mech Collection 1.0** werden das Action-Spiel **Mech Warrior 4: Vengeance** mitsamt dem Add-on **Black Knight** sowie das Echtzeit-Strategiespiel **Mech Commander 2** zu einer unterhaltsamen Sammlung für Mech-Fans vereint.

Microsoft | ca. € 40,- | **84**



Half-Life Generation 3
Das Paket enthält die deutsche **Half-Life**-Version, die Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift** sowie die Online-Varianten **Team Fortress** und **Counter-Strike**. Ohne diese jungen Add-ons wäre das Spiel nur aus historischen Gründen interessant.

Vivendi Universal | ca. € 30,- | **83**



Black Isle Compilation
Hiermit haben sich Black Isle Studios ihren Ruf erarbeitet: **Baldur's Gate, Planescape Torment, Icewind Dale** sowie die Add-ons **Die Legenden der Schwertküste** und **Herz des Winters** füllen diese etwas veraltete Rollenspiel-Compilation.

Ubi Soft | ca. € 16,- | **81**



Star Trek – Action Pack
Im **Action Pack** sind die Echtzeit-Strategiespiele **Star Trek: Armada, Armada 2** und der Ego-Shooter **Voyager Elite Force** sowie das namenlose **Elite Force**-Add-on enthalten. Kurzweilige Action im **Star Trek**-Universum – vor allem für Fans geeignet.

Activision | ca. € 28,- | **81**



NEUZUGANG

The Earth 2150 Trilogy
Die Sammlung enthält die komplette **Earth 2150**-Reihe: **Escape From The Blue Planet, Lost Souls** und **The Moon Project**. Die Titel sind allesamt nicht mehr neu, aber inhaltlich gehören sie noch immer zur ersten Liga.

Alive | ca. € 10,- | **79**



SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!

Gurke des Monats

Gefeuert! – Dein letzter Tag
Kein Wunder, dass er gefeuert wurde: Ein unsympathischer Widerling, der gerne in Kaffeekannen pinkelt und standardmäßig mit dem Stinkefinger grüßt. Ach ja, SIE spielen diese Figur!

Anbieter: Blackstar | Preis: € 19,-

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Cruncher in Mazeland	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Lady Cruncher	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Froggies	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
KlassiKicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
W.A.R. Soldiers	Asylum Games	3	01/03	€ 15,-
3D Missile Madness	Kellas	4	03/03	€ 18,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Infogrames	5	04/02	€ 25,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Wardoves	CDV	6	08/01	€ 15,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Biathlon 2003	Infogrames	7	03/03	€ 28,-
Cubix: Race 'n' Robots	Infogrames	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Cyber-Huhn	Modern Games	9	01/03	€ 11,-
Inline-Skating	Koch Media	9	10/01	€ 25,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Micro Scooter Challenge	Brightstar	11	11/01	€ 15,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-
Gefeuert! – Dein letzter Tag	Blackstar	14	05/03	€ 19,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
3D Missile Madness	4	03/03	€ 16,-
Amenophis	42	05/03	€ 20,-
Anarchy Online: The Notum Wars	79	02/03	€ 20,-
Anno 1503	89	02/03	€ 45,-
Anstoß 4	51	02/03	€ 40,-
Apache AH-64 Air Assault	48	05/03	€ 20,-
Aquanox 2: Revelation	84	01/03	€ 45,-
Asheron's Call 2	75	02/03	€ 30,-
Battlefield 1942: Road to Rome	86	03/03	€ 15,-
Biathlon 2003	7	03/03	€ 28,-
Big Scale Racing	69	03/03	€ 25,-
Blitzkrieg	84	04/03	€ 50,-
Böse Nachbarn	58	04/03	€ 19,-
Casino Inc.	69	05/03	€ 30,-
Civilization 3: Play the World	85	02/03	€ 30,-
Cold Zero	76	04/03	€ 45,-
Crossroads – Grüne Welle	22	02/03	€ 15,-
Cruncher in Mazeland	2	04/03	€ 8,-
Daimyo	35	03/03	€ 15,-
Dark Age of Camelot: Shrouded Isles	84	02/03	€ 30,-
Dark Planet	61	02/03	€ 45,-
Das achte Weltwunder	85	05/03	€ 28,-
Deadly Dozen 2: Pacific Theater	67	02/03	€ 45,-
Delta Force: Black Hawk Down	81	05/03	€ 45,-
Der Industriegigant 2: 1980-2020	85	01/03	€ 28,-
Der Schatzplanet	68	02/03	€ 30,-
Die Gilde: Gaukler, Gruften und Geschütze	87	03/03	€ 28,-
Die Siedler 4: Die neue Welt	80	01/03	€ 16,-
Dragon's Lair 3D	65	05/03	€ 30,-
DTM Race Driver	89	04/03	€ 45,-
Elixir	60	03/03	€ 35,-
Enclave	80	05/03	€ 40,-
Everquest: Planes of Power	80	02/03	€ 30,-
Fußballmanager 2003	86	01/03	€ 45,-
Freelancer	86	04/03	€ 45,-
Froggies	2	04/03	€ 8,-
Gefeuert! Dein letzter Tag	14	05/03	€ 19,-
Gothic 2	91	01/03	€ 45,-
Grom	55	03/03	€ 33,-
Haegemonia	84	01/03	€ 44,-
Heroes of M&M 4: Gathering Storm	77	02/03	€ 25,-
Highland Warriors	69	03/03	€ 40,-
Hot Wheels: Velocity X	73	02/03	€ 30,-
I.G.I. 2 – Covert Strike	81	04/03	€ 45,-
Impossible Creatures	70	03/03	€ 50,-
Inquisition	64	03/03	€ 35,-
Indiana Jones: Legende der Kaisergruft	81	05/03	€ 45,-
Island Xtreme Stunts	40	03/03	€ 35,-
James Bond 007 Nightfire	85	01/03	€ 45,-
Jurassic Park	80	05/03	€ 45,-
Lady Cruncher	2	04/03	€ 8,-
Legion	70	01/03	€ 28,-
Lego Drome Racers	67	02/03	€ 40,-
Master of Orion 3	52	05/03	€ 45,-
Metal Gear Solid 2 – Substance	86	04/03	€ 40,-
Moorhuhn Kart XXL	46	03/03	€ 10,-
Morrowind: Tribunal	90	01/03	€ 30,-
Mutant Storm	78	02/03	€ 20,-
NASCAR 2003	78	04/03	€ 30,-
NBA Live 2003	92	01/03	€ 45,-
Paradise Cracked	62	03/03	€ 35,-
Praetorians	85	04/03	€ 45,-
Q-Boot	36	03/03	€ 20,-
Rallisport Challenge	83	01/03	€ 40,-
Raven Shield	86	04/03	€ 45,-
Rayman 3: Hoodlum Havoc	78	04/03	€ 27,-
Revolution	31	02/03	€ 45,-
Restaurant Gigant	50	05/03	€ 50,-
Runaway	83	01/03	€ 35,-
Scrabble 2003	58	03/03	€ 30,-
Shadow of Memories	64	03/03	€ 35,-
Sharp Shooter	59	03/03	€ 15,-
Sim City 4	80	02/03	€ 45,-
Silent Hill 2	80	03/03	€ 45,-
Ski Park Manager 2003	72	03/03	€ 38,-
Ski Ressort Tycoon	59	03/03	€ 28,-
Sniper	27	05/03	€ 45,-
Soldiers of Anarchy	84	01/03	€ 40,-
Spirit: Der wilde Mustang	31	02/03	€ 30,-
Splinter Cell	90	03/03	€ 45,-
Strike Fighters	60	05/03	€ 40,-
Sven Zwo	68	03/03	€ 10,-
Tennis Masters Series 2003	80	01/03	€ 45,-
The Gladiators	63	02/03	€ 45,-
Thorgal	52	05/03	€ 30,-
Tiger Woods PGA Tour 2003	87	01/03	€ 45,-
Total Immersion Racing	82	01/03	€ 45,-
Toy Factory	39	03/03	€ 15,-
Unreal 2	92	03/03	€ 50,-
Vandell	48	04/03	€ 30,-
Vietcong	78	05/03	€ 50,-
Vietnam – Line of Sight	69	05/03	€ 20,-
War and Peace	65	03/03	€ 40,-
Warrior Kings Battles	60	05/03	€ 40,-
Zapper	56	04/03	€ 50,-

Die Siedler 4



Der boshafte Morbus wird zur Strafe dafür, dass er eine Revolte gegen den obersten aller Götter anzettelte, auf den furchtbarsten Platz des Universums verbannt, den er sich nur vorstellen kann: auf die Erde. Der Urenkel des Begründers aller Aufbau-Strategiespiele ist zwar mittlerweile auch in einer Platin-Edition zu haben, doch kostet diese deutlich mehr – und wer braucht schon alte Spiele? Die Version von ak Tronik (Software-Pyramide) verzichtet allerdings auf all die Add-ons.

TESTURTEIL CLASSICS
DIE SIEDLER 4

ENTWICKLER Blue Byte
ANBIETER ak Tronik
PREIS Ca. € 10,-
TERMIN 15. April 2003
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
80

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CULTURES 2** oder **ANNO 1503** mochten.

No One Lives Forever

Im Auftrag einer Geheimorganisation soll Agentin Cate Archer das Verbrechersyndikat H.A.R.M. zur Strecke bringen. Der Auftrag entwickelt sich zum Agentenspektakel mit reichlich Action, spektakulären Waffen und exklusiver Spezialausrüstung. Die **Game of the year Edition** von **No One Lives Forever** beinhaltet neben dem Actionspiel rund um Cate Archer den offiziellen Soundtrack mit Musik im Stil der 60er-Jahre sowie vier neuen Levels.



FIFA 99

FIFA 2003 ist gerade erschienen, **FIFA 2002** gibt es in einer Classic-Version von Electronic Arts – wozu sollte man sich da noch ein **FIFA 99** zulegen? Zum Beispiel wegen der erfreulich geringen Hardware-Anforderungen, dem flüssigen Spielablauf. Vor allem aber wegen der einfachen Bedienung, die der aktueller **FIFA**-Versionen weit überlegen ist. Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch kommentieren die Spiele der 220 Mannschaften aus zwölf Ligen.



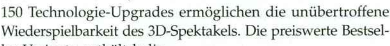
Empire Earth



GLÜCK GEHABT Der Gegner war nicht schnell genug, um die Ritter mit Jagdbombern zu bekämpfen.

Geschichte interaktiv: 14 Epochen der Weltgeschichte zum selber kämpfen.

Seit Kain seinem Bruder Abel eins auf die Mütze gegeben hat, kloppt sich die Menschheit fröhlich durch die Jahrtausende. Wo früher Fäuste, Steine und Knüppel regierten, kommen heute Überschallflieger und Jagd-U-Boote zum Einsatz. Über alles, was dazwischen liegt, und noch mehr gebieten Sie in **Empire Earth**. Das Echtzeit-Strategiespiel des **Age of Empires**-Erfinders Rick Goodman macht Sie zum Schicksalslenker der Völker und Feldherren in 14 Epochen Militär-Historie. Über 200 Einheiten, 20 Bauwerke und satte 150 Technologie-Upgrades ermöglichen die unübertroffene Wiederspielbarkeit des 3D-Spektakels. Die preiswerte Bestseller-Variante enthält lediglich das betagte Hauptprogramm. Sollten Sie auch das Add-on **Zeitalter der Eroberungen** und das Lösungsbuch erwerben wollen, raten wir Ihnen zur 20 Euro teureren Spielesammlung **Empire Earth Gold**.





ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

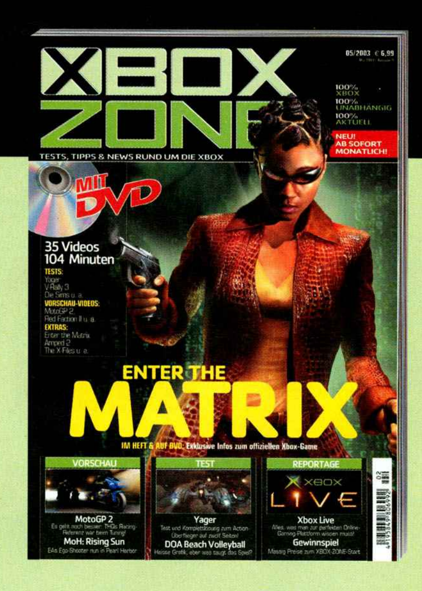
Titel	Hersteller	Wertung	Preis
NEU 4 Teile Moorhuhn	ak Tronik	18	€ 5,-
Age of Wonders 2	Take 2	84	€ 15,-
Battle Realms	ak Tronic	88	€ 10,-
Black Isle Compilation	Virgin Interactive	80	€ 35,-
Capitalism 2	Okaysoft	59	€ 13,-
Call to Power 2	ak Tronik	81	€ 10,-
Civilization 3	Infogrames	85	€ 30,-
Commandos 2	Eidos	92	€ 20,-
Cossacks: European Wars	ak Tronic	77	€ 10,-
Cultures 2	Jowood	84	€ 23,-
Der Verkehrsgigant	Jowood	77	€ 10,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Desperados	Infogrames	87	€ 15,-
NEU Diablo 2 Gold	Vivendi Universal	86	€ 25,-
NEU Die Siedler 4	ak Tronic	80	€ 10,-
Die Siedler Platin Edition	Ubi Soft	85	€ 45,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Die Sims – Deluxe Edition	Electronic Arts	90	€ 50,-
Die Völker 2 Gold Edition	Jowood	74	€ 25,-
NEU Earth2150 Trilogy	Alive	79	€ 10,-
NEU Empire Earth	Vivendi Universal	86	€ 15,-
NEU Empire Earth Gold Edition	Vivendi Universal	86	€ 35,-
Emperor – Die Schlacht um Dune	Electronic Arts	78	€ 15,-
Etherlords	Koch Media	82	€ 10,-
Eurofighter Typhoon	Koch Media	88	€ 10,-
NEU FIFA 99	Green Papper	70	€ 7,-
FIFA 2002	Electronic Arts	88	€ 15,-
Icewind Dale	Virgin Interactive	82	€ 11,-
LucasArts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
MotoGP	THQ	68	€ 15,-
NHL 2002	Electronic Arts	89	€ 15,-
NEU No One Lives Forever – GotY	Vivendi Universal	85	€ 13,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Pool of Radiance 2	ak Tronic	70	€ 10,-
NEU Port Royale Gold	Bigben	88	€ 25,-
Racing Simulation 3	Ubi Soft	66	€ 20,-
Rally Trophy	Koch Media	82	€ 10,-
Red Faction	THQ	76	€ 20,-
Serious Sam 2	ak Tronic	70	€ 10,-
Stronghold	ak Tronic	84	€ 10,-
S.W.I.N.E.	Jowood	81	€ 8,-
Starfleet Command	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Stronghold	ak Tronic	84	€ 10,-
Throne of Darkness	Vivendi Universal	73	€ 15,-
Tomb Raider: Die Chronik	ak Tronic	78	€ 10,-
Tropico Gold Pack	Take 2	84	€ 30,-
Vampire: Die Maskerade	Green Pepper	81	€ 7,-
Wiggles	Infogrames	87	€ 15,-
Zax – The Alien Hunter	Jowood	70	€ 10,-



Jetzt im Handel: XBOX-ZONE.
Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.
Alles über Spiele und Zubehör. Alles in einem Heft. Mit mit als 25 Spielen im Test. Dazu gibt es jede Menge Cheats & Codes sowie eine Komplettlösung zu „Yager". Plus DVD mit Videos zu allen Top-Titeln. Alles klar!



TIPPS & TRICKS

Freelancer

Grenzenlos erscheint das Spieleuniversum in **Freelancer**. Mit unserer ausführlichen Komplettlösung inklusive Sternenkarte und dicken Handelstabellen meistern Sie jedoch im Handumdrehen alle Aufgaben.

Inhalt dieser Ausgabe

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download oder blitzschnellem Faxabruf bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft" oder nutzen Sie die Hotline.



PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten. Die Adressen finden Sie auf Seite 138.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (**hilfe@pcgames.de**)

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab. Bitte beachten Sie, dass wir bei der Vielzahl an Fragen, die täglich bei uns eingehen, eine Vorauswahl treffen müssen. Alle eingehenden Fragen werden zunächst automatisch beantwortet und dann weiterbearbeitet.



Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

FAX

So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von 1,86 €/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

Faxabruf-Durchwahl: 0190 - 829067 - xxx

Titel	Seiten-Umfang	Nummer
Age of Mythology (Teil 1/2)	4	501
Age of Mythology (Teil 2/2)	8	528
Anno 1503	8	502
Aquanox 2: Revelation	2	537
BF 1942 Multiplayer-Tipps	6	503
Blitzkrieg	4	504
Delta Force: Black Hawk Down	2	530
DTM Race Driver	4	510
Dungeon Siege (Teil 1/2)	6	506
Dungeon Siege (Teil 2/2)	6	507
Dungeon Siege Chicken Level	2	505
Freelancer	8	519
Fußballmanager 2003 (AT)	2	531
Fußballmanager 2003 Profi-Tipps	4	534
Gothic 2	8	529
GTA 3 Komplettlösung	10	508
GTA 3 Profi-Tipps	4	509
Haegemonia	2	533
Hitman 2 Komplettlösung	8	511
James Bond 007: Nightfire	4	527
Jedi Outcast Multiplayer	2	512
Jedi Outcast	4	513
Mafia Komplettlösung	8	514
Morrowind	4	515
Need for Speed: Hot Pursuit 2	2	517
Neverwinter Nights	4	516
No One Lives Forever 2	6	518
OFP: Resistance	7	520
Port Royale	4	521
Raven Shield	2	523
Runaway	4	532
Sim City 4	4	535
Splinter Cell	8	536
Stronghold Crusader	4	522
Warcraft 3 KL (Teil 1/2)	6	524
Warcraft 3 KL (Teil 2/2)	4	525
Warcraft 3 Multiplayer	4	526

PC Games hilft

GOTHIC 2

Vermisster Auftrag

Ich spiele zurzeit mit Begeisterung Gothic 2, leider komme ich im 5. Kapitel nicht mehr weiter. Pyrokar soll mir den Auftrag geben, in den Turm von Xardas zurückzukehren, um die Dämonen zu töten. Leider erhalte ich den Auftrag nicht, da ich die Dämonen schon vorher erledigt hatte. Was kann ich jetzt machen?

MARKUS S., PER E-MAIL

Stefan Weiß: Pyrokars Auftrag ist an eine ganz andere Sache geskriptet – es spielt keine Rolle, ob Sie die Dämonen schon vorher besiegt haben oder nicht. Viel wichtiger ist die Seekarte, die Sie zu diesem Zeitpunkt schon haben sollten. Stellen Sie sicher, dass Sie sich die Karte auch angeschaut haben (Sie müssen dazu den entsprechenden Gegenstand im Inventar benutzen). Erst damit wird die Gesprächsoption in der Regel bei Pyrokar „aktiviert".

Das verlorene Rezept

Ich spiele zurzeit Novize und finde das verlorene Rezept von Neoras nicht wieder. Wie gelange ich an das Rezept? SVEN B., PER E-MAIL

Thomas Weiß: Das Rezept finden Sie im Keller des Klosters, in der Vorratskammer. Sie bekommen von Gorax den Schlüssel dazu, wenn Sie für ihn die Aufgabe erledigt haben, Essen an die Novizen zu verteilen. Das Rezept liegt im hinteren Teil der Vorratskammer auf einem Fass beziehungsweise neben einem Fass auf dem Boden.

Die Schnapsbrennerei

Wie lässt sich die Winde zur Schnapsbrennerei im nördlichen Wald betätigen?

TINO, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Sie benötigen Molerat-Fett, um die Winde zu öffnen. Die Brennerei gehört zu einer Quest, dazu müssen Sie erreichen, dass sich die beiden Streithähne auf Akils Hof NICHT gegenseitig an die Wäsche gehen. Erst danach wird die Quest aktiviert. Die Aufgabe erhalten Sie von Ehnim. Sollte es schon zum Brudermord auf Akils Hof gekommen sein, können Sie versuchen, Ehnim mithilfe des Spruchs „Vergessen" wieder freundlich zu stimmen. Alternativ finden Sie auch zum Beispiel auf dem Paladinschiff Molerat-Fett, das Sie für die Winde benutzen können.

Boni durch richtige Ernährung

Ich habe gehört, dass man einen Mana-Bonus beziehungsweise einen Stärke-Bonus bekommt, wenn man Dunkelpilze oder Äpfel isst. Wie funktioniert das? Gibt es auch noch andere Pflanzen, die Werte verbessern? HENDRIK, PER E-MAIL

Thomas Weiß: Von den Äpfeln sollte man so um die 25 Stück vertilgen (Stärke +1), von den Dunkelpilzen rund das Doppelte (Mana +10). An permanent eigenschaftssteigernden Pflanzen gibt es zudem die Goblinbeeren (steigert Geschicklichkeit) und die Drachenwurzel (steigert Stärke). Neben diversen Tränken wären da noch Theklas Eintopf, der beim Verzehr +1 auf Stärke ergibt, und natürlich Coragons Spezialbier.

X-TENSION Kaperprobleme

Wie kann ich bei X-Tension ein anderes Raumschiff übernehmen? Ich bin 15 Minuten hinter einem Piraten-Transporter hergeflogen und habe ihn genauso lange beschossen. Die Schilde waren ständig unten. Trotzdem ist der Pilot nicht ausgestiegen. Was mach ich falsch? FLORIAN, PER E-MAIL

Dirk Gooding: Für das effektive Kapern sollten Sie einige wichtige Grundregeln beachten:
1. Verwenden Sie ein gutes Kampfschiff. Gut geeignet hierfür sind zum Beispiel der Discoverer, die M5-Fledermaus, der M4-Piranha, der Teladi-Falke, die Argon-Elite und der M3-Prometheus.
2. Benutzen Sie ein geeignetes Waffensystem wie zum Beispiel der AEPW, die GISE und die BPBK.
3. Verwenden Sie einen Nav-Sat. In Kombination mit der Handelscomputer-Erweiterung können Sie damit Schiffe in den Werften auch aus großer Entfernung verkaufen.
4. Suchen Sie sich ein geeignetes Ziel aus. Bewährte Kaperziele sind zum Beispiel die Piraten-Orinokos oder Piratenfrachter.
5. Taufen Sie Ihr Schiff auf den Namen „EGO-SOFT". Durch diesen Cheat steigen die Kaperchancen enorm.
6. Der richtige Kapervorgang: Fliegen Sie Ihr Kaperziel immer von hinten an und eröffnen Sie das Feuer erst, wenn Sie eine Entfernung unter 300 Meter erreicht haben. Reduzieren Sie die Schilde des Gegners auf annähernd null herunter. Viele Gegner steigen jetzt aus. Geschieht das nicht, wechseln Sie zu einem schwachen Laser oder feuern nur noch mit dem Bordgeschütz. Halten Sie damit die Schilde etwa bei 0,1 bis fünf Prozent der Maximalstärke. Steigt der Gegner immer noch nicht aus, gibt es einige weitere Möglichkeiten:
1. Wechseln Sie kurzfristig das Ziel und kehren Sie danach wieder zu Ihrem Kaperobjekt zurück.
2. Lassen Sie vom Ziel ab und warten Sie, bis dessen Schilde wieder auf mindestens 50 % regeneriert sind. Wiederholen Sie dann Ihren Kaperangriff.

FREELANCER Systemsprünge

Immer wenn ich versuche, durch ein Sprungloch oder -tor zu reisen, verweigert man mir den Zutritt und ich werde von anwesenden Gegnern abgeschossen. Was soll ich tun? REISNER, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Die Sprungtore beziehungsweise -löcher werden erst im Verlauf der Hauptstory nach und nach „freigeschaltet". Am Anfang können Sie sich lediglich im Liberty-Sektor umherbewegen. Erst wenn Sie zusammen mit Juni den Bretonia-Sektor angeflogen haben, wird Ihre Spielfläche vergrößert. Haben Sie die Story abgeschlossen, steht Ihnen das gesamte Spieluniversum zur freien Entdeckung zur Verfügung.

SPLINTER CELL Dougherty verfolgen

Ich komme in der Mission: CIA-Hauptquartier nicht weiter. Es geht um die Verfolgung von Dougherty. Anstatt ins Raucherzimmer zu gehen, schlägt er aber ohne Unterbrechung auf den Automaten ein, ohne dass auch nur eine Dose rauskommt.

JAN, PER E-MAIL

Justin Stolzenberg: Wenn Dougherty auch nach längerem Warten nicht ins Raucherzimmer geht, greifen Sie auf eine Alternative zurück: Schalten Sie Dougherty einfach direkt am Automaten aus. Dazu müssen Sie sich allerdings vorher noch den Code für die gesperrte Tür am Ende des Ganges holen. Den Code finden Sie auf dem ersten PC im letzten Zimmer auf der rechten Seite, kurz vor der Keypad-Tür.

SPLINTER CELL Abhöraktion

Ich habe ein Problem im zweiten Level im Ministerium. Wenn ich die beiden Zielpersonen abhöre, sagt mir mein Auftraggeber kurz darauf, dass der Einsatz gescheitert ist! Ich habe es schon von jedem Platz aus versucht, aber der Einsatz wird immer abgebrochen.

STEPHAN, PER E-MAIL

Christian Müller: Das Entscheidende ist nicht unbedingt der Standort, von dem aus Sie die Personen abhören. Sie müssen vielmehr mit dem Mikro den gesamten Weg des Fahrstuhls verfolgen und so das ganze Gespräch mithören. Nur dann wird der Einsatz erfolgreich beendet.

BATTLEFIELD 1942 Friendly Fire

Ich habe keine Lust mehr, in Online-Partien ständig von Teamkillern geplagt zu werden. Wie finde ich Server, auf denen „Friendly Fire" ausgeschaltet ist?

JAN A., PER E-MAIL

Rüdiger Steidle: Benutzen Sie am besten so genannte externe Gamebrowser, um sich die Server-Einstellungen anzusehen. Das kostenlose Tool The All-seeing Eye (zu finden unter www.udpsoft.com/eye) zeigt Ihnen zum Beispiel alle wichtigen Informationen zu Spiele-Servern an und bietet zudem eine einfache Möglichkeit, Mehrspielerpartien beizutreten und nach Ihren Kriterien auszuwählen.

Die PC-Games-Spiele-Experten

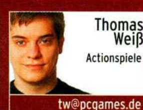

Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele
fw@pcgames.de


Petra Maueröder
Strategiespiele
pm@pcgames.de


Rüdiger Steidle
Strategiespiele
rs@pcgames.de


Bernd Holtmann
Performance & Tuning
bh@pcgames.de


Christian Müller
Actionspiele
cm@pcgames.de


Thomas Weiß
Actionspiele
tw@pcgames.de

Alternativ können Sie Gamespy (www.gamespy.com/) verwenden. Um dort an die gewünschten Informationen zu kommen, wählen Sie einen **Battlefield**-Server aus, führen einen Rechtsklick aus und wählen die Option „Show Players and Rules".

WARCRAFT 3 Orc-Kampagne

Ich komme in der fünften Mission der Orc-Kampagne nicht weiter. Immer wenn ich eines der Nachtelfen-Lager angreife, geht dabei meine ganze Armee drauf. Wie kann ich die Mission schaffen?

ANDREAS B., PER E-MAIL

Petra Maueröder: Lassen Sie die westlichen Siedlungen links liegen, Sie können keine davon retten. Verteilen Sie Ihre Truppen an den Furten und schlagen Sie den ersten Angriff der Nachtelfen zurück. Errichten Sie an jedem Übergang sechs oder mehr Türme. Erstellen Sie eine gut gemischte Angriffstruppe. Nehmen Sie auch ein paar Katapulte mit und ziehen Sie in nördliche Richtung. Störende Bäume räumen Sie mithilfe der Katapulte aus dem Weg. Machen Sie mit den Gegnern an der Quelle kurzen Prozess. Nach der Verwandlung in Chaos-Orcs bauen Sie Ihre Armee bis zum Maximum aus. Ziehen Sie jetzt zuerst nach Westen und von dort aus immer weiter nach Norden. Bringen Sie nach jedem besiegten Dorf Ihre Armee wieder auf Maximalstärke. Zum Schluss werden Sie auf Cenarius treffen. Konzentrieren Sie Ihre ganzen Einheiten auf ihn und kümmern Sie sich nicht um entstehende Verluste.

SIM CITY 4 Wolkenkratzer und Eisenbahn

Ich habe zwei Fragen:
1. Wie und wann bekommt man die riesigen Wolkenkratzer? Ich habe zwar dicht besiedelte Wohngebiete, aber mehr als Apartments kriege ich nicht hin.
2. Wann benutzen die Leute oder die Industrie die Eisenbahn? Ich habe Schienen verlegt, aber es fährt einfach kein Zug ab. Ab wann macht es Sinn, eine Eisenbahn zu bauen?

MIKE, PER E-MAIL

Harald Wagner: Es gibt zwei verschiedene Wolkenkratzertypen. Dabei gelten folgende Voraussetzungen:
Wolkenkratzer vom Typ 1 werden gebaut, wenn ausreichend viele Leute lieber im Stadtzentrum wohnen, als lange mit dem Auto zu fahren. Wolkenkratzer vom Typ 2 sind Spezialgebäude, die einfach nur gut aussehen, Geld kosten und keine Leute beherbergen. Sie können sie kaufen.
Zum Thema Eisenbahn: Der Bahnhof muss an einer dicht befahrenen Straße liegen, damit Passagiere und Waren von der Straße auf die Schiene umsteigen können.

MORROWIND Fast Eddie

Ich finde Flinkfinger Eddie nicht in seinem Haus in Balmora. Ist er vielleicht tot? Kann ich ihn wieder in das Spiel einfügen?

SVEN B., PER E-MAIL

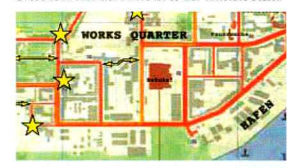
Stefan Weiß: Es kommt bei **Morrowind** manchmal vor, dass NPCs durch die Texturen fallen. Versuchen Sie jetzt Folgendes: Betreten Sie das Haus, in dem sich Eddie befinden soll, öffnen Sie die Konsole mit der Zirkumflex-Taste (^) und geben Sie „ra" ein. Das „ra" steht für (reset actors). Damit werden alle dem Raum zugehörigen Figuren an ihren richtigen Standort gestellt. Klappt das nicht, versuchen Sie, Eddie vor sich hin zu teleportieren. Benutzen Sie dafür den Cheat:
PlaceAtPC „edd theman",1,20,1. Damit wird Eddie direkt vor Ihre Figur „teleportiert".

MAFIA Raketen-Winkemann

Wo kann ich den Winkemann finden, der ein Auto mit Raketenantrieb hat?

OLIVER G., PER E-MAIL

Ralph Wollner: Den Winkemann finden Sie, wenn Sie am Hafen vorbei in Richtung Works Quarters fahren. Sobald die Straße nach rechts abknickt, fahren Sie einfach weiter geradeaus in die enge Gasse rein. Auf der Karte ist es der unterste Stern.



GOTHIC 2 Zweihandlehrer

Wo kann ich lernen, mit Zweihandwaffen umzugehen?

PHILIPP, PER E-MAIL

Thomas Weiß: Es gibt einige Lehrer, bei denen Sie den Umgang mit Zweihand-Schwertern erlernen können. Achtung, nicht alle Trainer stehen allen Spielern zur Verfügung, Ihre Klassenwahl (Miliz, Söldner, Magier) spielt dabei eine Rolle.

Trainer	Ort
Wulfgar	Khorinis
Girion	Khorinis
Gorn	Paladin-Schiff Ist erst im Kapitel 6 möglich
Babo	Kloster Sie müssen dafür Novize sein
Cord	Söldnerlager Sie müssen dafür Söldner sein
Lee	Söldnerlager

FREELANCER Wettrennen

Ich komme in der sechsten Mission (Rennen gegen Dexter Hovis) nicht weiter, da mein Antrieb dauernd ausfällt und ich warten muss, bis er wieder aufgeladen ist. Was mache ich falsch?

SEBASTIAN M., PER E-MAIL

Harald Wagner: Ich gehe mal davon aus, dass Sie mit gezündetem Nachbrenner (Afterburner) geflogen sind – das bringt Ihnen aber nichts. Sie müssen sofort nach dem Start in den Cruise-Modus umschalten und damit das Rennen bestreiten. Aktivieren Sie außerdem den Mouse-Flight-Modus, um das Schiff besser steuern zu können. Fliegen Sie das Rennen mit der Außenansicht, damit Sie einen besseren Überblick über den Streckenverlauf haben.

V8 SUPERCARS Schwierigkeitsgrad

Wie kann ich in der V8-Supercars-Demo den Schwierigkeitsgrad einstellen? Ich schaffe das Rennen nach der Testfahrt einfach nicht.

CHRISTOPH, PER E-MAIL

Justin Stolzenberg: Der Schwierigkeitsgrad lässt sich in der Demo nicht verstellen, die Gegner-KI passt sich jedoch zum Teil an Ihre Fähigkeiten an. Dass Sie Probleme mit dem V8-Rennen haben, ist aber völlig normal, schließlich haben Sie noch fast gar keine Erfahrung mit dem Fahrmodell und die V8-Serie ist schon für Fortgeschrittene. In der Vollversion (in Deutschland **DTM Race Driver**, enthält aber auch die **V8 Supercars**-Serie) haben Sie vorher etliche, deutlich leichtere Ligen, so dass Sie sich langsam an die Physik gewöhnen können.

MOHAA: SPEARHEAD Cheateingabe

In der PC Games 04/03 auf der Seite 134 stehen Cheats für oben genanntes Spiel und ich weiß nicht, wie ich die Cheats anwenden soll. Könntet ihr mir noch mal genau erklären, wie man diese Cheats zum Einsatz bringt?

CHRIS., PER E-MAIL

Dirk Gooding: Das Thema Desktopverknüpfung macht immer wieder Probleme, daher stellen wir noch einmal die korrekte Vorgehensweise vor. Wenn Sie das Spiel installieren, haben Sie entweder eine entsprechende Verknüpfung auf Ihrem Desktop oder finden in der Startleiste (Start-Programme-...) den entsprechenden Eintrag. Sie müssen die Startdatei nun editieren – machen Sie also einen Rechtsklick auf die Verknüpfung (Startdatei) und wählen Sie das Feld Eigenschaften aus. Auf der Schaltfläche Verknüpfung finden Sie unter anderem die Zeile Ziel. Dort schreiben Sie hinter die Dateierweiterung .exe die Parameter:

+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

Achten Sie unbedingt auf die korrekte Schreibweise UND die Leerzeichen. Erst danach lassen sich die Cheats im Spiel anwenden.

ICEWIND DALE 2 Kaputte Brücke

Ich bin im fünften Kapitel im Drachenauge. Meine Gruppe steht vor einer zerstörten Brücke. Wie komme ich hier weiter?

PHILIPP, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Für die Brückenreparatur benötigen Sie vier Hanfseile. Diese Seile finden Sie in den oberen Etagen des Drachenauges:

Seil 1	Ebene 1, im Nest der Wyvern
Seil 2	Ebene 1, bei der bewachten Brücke
Seil 3	Ebene 2, in der Kiste bei dem Leichnam von Mandal Graye
Seil 4	Ebene 3, schauen Sie sich beim vierten Waschbecken genau um.

EINSENDEHINWEISE

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps".** Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-) Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth


Stefan Weiß
Abenteuer- & Strategiespiele
sw@pcgames.de


Ralph Wollner
Action- & Sportspiele
rw@pcgames.de


David Bergmann
Abenteuer- & Strategiespiele
db@pcgames.de


Dirk Gooding
Actionspiele
dg@pcgames.de


Harald Wagner
Sportspiele & Simulation
hw@pcgames.de


Sascha Pilling
Performance & Tuning
sp@pcgames.de


Justin Stolzenberg
Sport- & Rennspiele
js@pcgames.de

Kurztipps & Cheats

BEST OF LESERTIPPS

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und mit € 10,- belohnt.

1 Mafia

10. Level, Mission 5: Omerta – Frank: Nachdem Sie die zwei Wachen beseitigt haben, laufen Sie in die Flugschule zu Franks Familie. Dort angekommen, erledigen Sie sofort den Mann in der Telefonzelle, direkt neben Franks Frau. So wird die Polizei nicht alarmiert und weitere Scherereien in dieser Mission bleiben aus.

2 Highland Warriors

Alle Missionen werden freigeschaltet, wenn man die Datei „Players.txt" bearbeitet beziehungsweise austauscht. Öffnen Sie die Datei mit einem Texteditor und bearbeiten Sie sie folgendermaßen:

```
_ID
1
0
Player Name
_NEW_PLAYER
1
Schlunz
0
1

8
8
8
8
```

An der Stelle, wo „Schlunz" steht, tragen Sie Ihren Namen ein. Die Ziffern stehen für die Missionen. Wenn Sie zum Beispiel die zweite „8" von oben gegen eine „5" austauschen, sind in der zweiten Kampagne die ersten fünf Missionen freigeschaltet. Wenn Sie alle Missionen freischalten, verhindern Sie, dass die Datei „Players.txt" jeden weiteren Einlogversuch protokolliert, was irgendwann den Spielstart verlangsamt.

3 Gothic 2

Öffnen Sie das Charaktermenü und geben Sie dort groß „MARVIN" ein. Schließen Sie das Menü und nähern Sie sich einer anderen Person so weit, dass Sie ihren Namen lesen können. Öffnen Sie nun das Inventar und geben Sie „demo" ein. Nun befinden Sie sich im Körper der anderen Person. Wenn man nun die Kleidung ablegt, läuft die Person in Unterwäsche herum. Der Körpertausch funktioniert immer wieder. Nur bei manchen Personen, etwa Händlern, funktioniert dieser Cheat nicht. Manchmal kann es vorkommen, dass Ihr „Ich" wegläuft, besonders dann, wenn Sie sich zu weit von ihm entfernt haben.

PATRICK FISCHER & FRANK ZIMMERMANN

SPLINTER CELL

Öffnen Sie mit „F2" die Konsole und geben Sie die unten aufgeführten Cheats ein:

Cheat	Wirkung
invisible 1	Unsichtbarkeit an
invisible 0	Unsichtbarkeit aus
invincible 1	Gott-Modus einschalten
invincible 0	Gott-Modus ausschalten
health	Gesundheit wiederherstellen
ammo	Volle Munition
fly	Flug-Modus
ghost	Sam kann durch Wände gehen
walk	Sam läuft wieder normal
playersonly 1	Sämtliche Gegner erstarren
playersonly 0	Gegner können sich wieder bewegen
killpawns	Alle Feinde sterben
summon	„Objektname" Der erwünschte Gegenstand erscheint

Objektnamen:

Cheat	Wirkung
echeloningredient.ecamerajammer	Kamerastörsystem
echeloningredient.echemflare	Knicklicht
echeloningredient.edisposablepick	Einweg-Dietrich
echeloningredient.ediversioncamera	Ablenkungssystem
echeloningredient.ef2000	5.56mm SC 20 K Sturmgewehr
echeloningredient.eflare	Fackel
echeloningredient.efn7	5.72 mm SC Pistole
echeloningredient.efraggrenade	Splittergranate
echeloningredient.elasermic	Laser-Mikrofon
echeloningredient.elockpick	Dietrich
echeloningredient.emedkit	Medi-Kit
echeloningredient.erappellingobject	Abseilvorrichtung
echeloningredient.eringairfoilround	Ringflächengeschoss
echeloningredient.esmokegrenade	Rauchgranate
echeloningredient.estickycamera	Haftkamera
echeloningredient.estickyshocker	Taser
echeloningredient.ethermalgoggle	Wärmebildgerät
echeloningredient.ewallmine	Haftmine

Beispiel:
Um einen Dietrich vom Himmel fallen zu lassen, geben Sie „Summon echeloningredient.elockpick" ein.

SERIOUS SAM GOLD

Öffnen Sie mithilfe der Zirkumflex-Taste oder mit „F1" die Konsole. Geben Sie dort folgende Cheats ein und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

Cheats	Wirkung
please god	Unverwundbar
please health	Lebensenergie wiederherstellen
please giveall	Alle Waffen samt Munition
please invisible	Unsichtbar
please ghost	Sam kann durch Wände gehen
please fly	Flugmodus
please killall	Alle Gegner sterben
please tellall	Alle Nachrichten anwählbar
please refresh	Regenerierung
please open	Alle Türen sind offen

FREELANCER (US-VERSION 1.0)

Öffnen Sie die Datei „PerfOptions.ini" im **Freelancer**-Spiele-Ordner mit einem beliebigen Texteditor. Suchen Sie nach folgender Zeile:

DIFFICULTY_SCALE = 1.00

Den Schwierigkeitsgrad können Sie selber einstellen, indem Sie einen Wert zwischen 0.00 und 1.00 eingeben. Je kleiner der Wert, desto niedriger der Schwierigkeitsgrad.

DTM RACE DRIVER

Im Bonusmenü können Sie die folgenden Cheatcodes eingeben:

Cheat	Wirkung
SIM	Simulationsmodus
DAMAGE	Mehr Blechschaden
CREDITS	Abspann anschauen

RED SHARK

Öffnen Sie die Datei GameSettings.script mit einem beliebigen Texteditor. Ändern Sie den Wert der Zeile „set bool ConsoleEnabled" auf „true" und speichern Sie ab. Jetzt können Sie während des Spiels die Konsole mit der „Zirkumflex"-Taste (^) öffnen und die Cheatcodes eingeben:

Cheat	Wirkung
SetImmortalMode	Unverwundbarkeit
LoadFullAmmo	Munition aufladen
SetUnlimitedAmmo	Volle Munition

BATTLEFIELD 1942

Die Cheats funktionieren nur im Einzelspielermodus. Mit der „Zirkumflex"-Taste (^) öffnen Sie die Konsole. Jetzt geben Sie die Cheatcodes ein. Achten Sie dabei auf die Groß- und Kleinschreibung. Um den Cheat wieder auszuschalten, müssen Sie ihn nochmals eingeben:

Cheat	Wirkung
aicheats.code Tobias.Karlsson	Unverwundbarkeit (Vorsicht: Bei diesem Cheat verlieren Sie zwei Drittel Ihrer FlagPunkte!)
aicheats.code TheAllSeeing EyeOfTheAIProgrammer	Statistiken deaktivieren
aicheats.code Jonathan.Gustavsson	Alle feindlichen Bots eliminieren
aicheats.code Thomas.Skoldenborg	Alle Bots eliminieren
aicheats.code WalkIsWayTooTiresome	Neuer Einstiegspunkt am Todesort. Fallschirm nicht vergessen!

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Die folgenden Codes müssen im Cheats-Menü des Spiels eingegeben werden. Ein kurzer Sound bestätigt die Aktivierung des Cheats:

Cheat	Wirkung
ALLTW3	Alle Golfer verfügbar
14COURSES	Alle Golf-Plätze freigeschaltet
SUNDAY	Super Tiger Woods
XON	Brad Faxon
IAM#1	Cedric „Ace" Andrews
BANDPANTS	Charles Howell III
GODFATHER	Dominic „The Don" Donatello
MCRUFF	Hamish
THESWING	Jim Furyk
SUPERSTAR	Josey „Superstar" Scott
JUSTINTIME	Justin Leonard
COWGIRL	Kellie Newman
CALCULATE	Mark Calavecchia
TB	Mark Omeara
YOYOYO	Melvin „Yosh" Tanigawa

Tuning-Tipps





EDEL Mit DirectX-8-fähigen Grafikkarten wird die Wasseroberfläche mit Bump Mapping verschönert (siehe Bild links).

Delta Force: **Black Hawk Down**

Delta Force: Black Hawk Down von Novalogic spielt sich nicht nur ähnlich wie die ein Jahr alte Hubschrauber-Simulation Comanche 4 aus gleichem Hause. Auch was die Technik und das Tuning betrifft, sind deutliche Parallelen erkennbar.

Um **Black Hawk Down** ruckelfrei in 1.024x768 Bildpunkten und allen Details spielen zu können, brauchen Sie 2.000 MHz und eine DX-8-Karte à la Geforce3. Zudem sollte man 512 MByte RAM besitzen, will man nicht frustriert von hohen Ladezeiten und permanenten Rucklern den Dienst als Delta-Force-Soldat quittieren.

Grafikkarten-Überblick

Eine Geforce2 Ti liefert in 800x600 und allen Details akzeptable Frameraten um die 30 fps. Mit einer langsameren Geforce2 MX sollte man die Option „Texture Quality" auf „Normal" setzen, sonst ist der Chip schnell überfordert. Auf Geforce3-Karten läuft **Black Hawk Down** ohne Probleme, hier kann man locker in 1.024x768 Bildpunkten und mit hohen Textur-Details spielen. Dank Pixel Shadern sieht man anstelle der faden Wassertextur sogar eine hübsche, mit Bump Mapping überzogene Wasseroberfläche. Besitzen Sie eine schnellere Grafikkarte vom Typ Geforce4 Ti oder Radeon 9500/9700, empfehlen wir Kantenglättung anstelle einer höheren Auflösung. Die entsprechenden Optionen finden Sie im Treibermenü Ihrer Grafikkarte.

Wenn die CPU stottert

In den weitläufigen Außenlevels knickt die Framerate in **Black Hawk Down** aufgrund der hohen Sichtweite schnell ein. Mit dem Schalter „Terrain Detail" steht Ihnen aber ein wirkungsvolles Instrument zur Verfügung, um Polygone zu reduzieren und auch auf schwächeren CPUs ordentlich spielen zu können. Glücklicherweise ist der Unterschied zwischen der höchsten und niedrigsten Qualitätseinstellung kaum zu sehen. Die Einstellung „Highest" empfehlen wir für Prozessoren über 2 GHz. Wer eine langsamere CPU besitzt, kann ruhigen Gewissens die „Terrain Details" auf „Low" setzen; zusätzliche fps bringt das Herabsetzen der Optionen „Shadows" und „Particle Density" auf „Low". DIRK GOODING



MAXIMALE DETAILS, 1.024x768 Bildpunkte



MINIMALE DETAILS, 1.024x768 Bildpunkte

DAS VIDEO-MENÜ VON BLACK HAWK DOWN



1 Hier stellen Sie die gewünschte Auflösung ein. Ab einer Geforce3 können Sie problemlos 1.024x768 Bildpunkte auswählen.

2 Wer eine schwache CPU besitzt, kann über „Terrain Detail" die Anzahl der Polygone verringern, aus der sich die Landschaft zusammensetzt.

3 Besitzen Sie eine Geforce2 MX oder TNT2, sollten Sie die „Texture Quality" auf „Normal" verringern. Alle anderen sind mit „High" gut bedient.

4 Nur mit DirectX-8-fähigen Grafikkarten können Sie die Qualität des Wassers auf „High" stellen. Dadurch aktivieren Sie hübsches Bump Mapping.

5 Die Qualität der Schatten sollte man auf langsamen Prozessoren mit weniger als 1.400 MHz verringern. Wählen Sie die Option „Normal" oder „Low" aus.

6 Auch die Qualität der Partikeleffekte belastet den Prozessor. Bei weniger als 1.400 MHz ist „Normal" die richtige Wahl.

TUNING-TIPPS

Um Black Hawk Down in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 2.000 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Geforce3 Ti-200

Mit einer Geforce2 MX sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 800x600 Bildpunkte setzen
- ☐ „Texture Quality" auf „Normal" setzen

Mit einer Geforce2 Ti/Pro sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 800x600 Bildpunkte setzen
- ☐ „Texture Quality" auf „Normal" setzen

Mit einer Geforce3/4 Ti-4200 sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 Bildpunkte setzen
- ☐ „Texture Quality" auf „High" setzen
- ☐ „Water Quality" auf „High" setzen

Mit einer Gf4 Ti-4600/Radeon 9500/9700 Pro sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 Bildpunkte setzen
- ☐ „Texture Quality" auf „High" setzen
- ☐ „Water Quality" auf „High" setzen
- ☐ Kantenglättung im Treibermenü aktivieren (4x)

Mit weniger als 2.000 MHz sollten Sie:
- ☐ „Terrain Details" auf „Low" stellen
- ☐ „Shadows" auf „Low" stellen
- ☐ „Particle Density" auf „Normal" stellen

Vietcong


ANISOTROPE FILTERUNG nicht aktiviert


ANISOTROPE FILTERUNG aktiviert

WEGGEFILTERT Wenn man anisotrope Filterung aktiviert, werden Bodentexturen in mittlerer Entfernung gestochen scharf gezeichnet (siehe Markierung). Leider verabschiedet sich dann ein Großteil der Bäume und Büsche.

Im Kampf gegen den Vietcong brauchen Sie eine flotte CPU und ausreichend Arbeitsspeicher, sonst verlieren Sie im dichten Dschungel schneller Ihr virtuelles Leben, als Ihnen lieb ist.



1 Mit dem „Character details"-Regler können Sie Polygone und Schatten bei den Spielfiguren reduzieren – gut für schwache Prozessoren.

2 Der „Effects"-Regler wirkt sich auf Partikeleffekte wie Feuer und Rauch aus und entlastet ebenfalls die CPU.

Die Ptero-Engine von **Vietcong** besitzt ein LoD-System, mit dem weiter entfernte Charaktere und Landschaftsobjekte mit weniger Details und Polygonen gezeichnet werden. Leider bringt dieses System nicht allzu viel Entlastung für den Prozessor Ihres PCs. In unseren Praxistests lieferte erst ein Athlon XP 1800+ ordentliche fps-Werte zwischen 30 und 40 Bildern pro Sekunde. Spieler mit weniger MHz haben ein Problem, da bis auf zwei Schieberegler für Charakter- und Effekt-Details keine wirklich wirksame Polygonbremse in den Grafikmenüs aufgelistet ist. Hier wäre ein dritter Regler zur Reduzierung der Landschafts-Details für ältere CPUs mehr als sinnvoll gewesen.

Die Grafikkarte hat's leicht

Als Grafikkarte empfehlen wir einen 3D-Beschleuniger mit Geforce3-Chip, allerdings kann man auch mit einer langsameren Geforce2-Ti-Platine in 1.024x768 Bildpunkten und 32 Bit flüssig spielen. Nur ältere 3D-Chips wie die Geforce2 MX besitzen für Auflösungen jenseits von 800x600 nicht genügend Leistungsreserven. Wenn Sie hingegen eine schnelle Grafikkarte vom Typ Geforce4 Ti/Radeon 9500/9700 Pro besitzen, dann sollten Sie die Finger von anisotroper Filterung lassen. Sobald Sie die qualitativ hochwertige Filterung aktivieren, wird ein Großteil der Vegetation im Spiel nicht mehr korrekt gerendert oder verschwindet ganz (siehe Vergleichs-Screenshots). Wählen Sie stattdessen lieber eine höhere Auflösung oder schalten Sie Kantenglättung ein.

Der Speicher macht's

Besonders drastisch wirkt sich die Menge des Arbeitsspeichers auf den Spielablauf aus. Mit 256 MByte RAM verdoppeln sich nicht nur die Ladezeiten gegenüber 512 MByte RAM, es treten leider auch sehr störende Ruckler auf. Da die Gegner in **Vietcong** in der Regel plötzlich hinter Bäumen oder Sträuchern erscheinen, sind solche Ruckler im wahrsten Sinne des Wortes tödlich. Hier hilft wie so oft nur das Aufrüsten auf 512 MByte RAM.

DIRK GOODING



1 Hier können Sie die Auflösung, die Farbtiefe und die Bildwiederholfrequenz einstellen.

2 „Fullscreen" sollte immer aktiviert sein, auf Triple Buffer können Sie verzichten.

3 „Prefer 16bit Textures" sollten Sie auf älteren 3D-Chips wie Geforce2 Ti/MX aktivieren.

4 Achten Sie in diesem Feld darauf, dass „Fit textures in video memory" ausgewählt ist.

TUNING-TIPPS

Um Vietcong in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 1.800 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Geforce3 Ti-200

Mit einer Geforce2 MX sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 800x600 Bildpunkte setzen
- ☐ Die Farbtiefe auf 32 Bit setzen
- ☐ Bei „Prefer 16bit textures" ein Häkchen setzen
- ☐ „Fit textures in video memory" auswählen

Mit einer Geforce3/4 Ti-4200 sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 Bildpunkte setzen
- ☐ Die Farbtiefe auf 32 Bit setzen
- ☐ Das Häkchen bei „Prefer 16bit textures" entfernen
- ☐ „Fit textures in video memory" auswählen

Ab einer Gf4 Ti-4600/Radeon 9500/9700 Pro sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 Bildpunkte setzen
- ☐ Die Farbtiefe auf 32 Bit setzen
- ☐ Das Häkchen bei „Prefer 16bit textures" entfernen
- ☐ „Fit textures in video memory" auswählen
- ☐ Kantenglättung (4x) im Treibermenü der Grafikkarte aktivieren

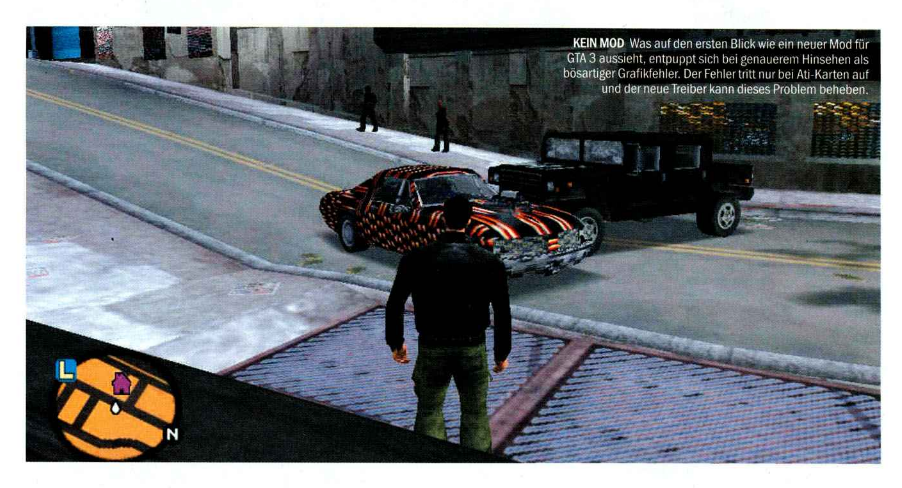
Mit weniger als 1.800 MHz sollten Sie:
- ☐ Schieberegler „Effects" ganz nach links schieben
- ☐ Schieberegler „Character detail" ganz nach links schieben





WENIG UNTERSCHIED Der „Character details"-Regler hat nur wenig Auswirkung auf die Darstellung der Modelle. Auffälligste Änderung: Der Schatten des Modells fehlt.

Hardware-Hilfe


KEIN MOD Was auf den ersten Blick wie ein neuer Mod für GTA 3 aussieht, entpuppt sich bei genauerem Hinsehen als bösartiger Grafikfehler. Der Fehler tritt nur bei Ati-Karten auf und der neue Treiber kann dieses Problem beheben.

Kühlung ohne Wasserhahn

Ich habe vor, meinen Computer mit einer Wasserkühlung auszurüsten. Muss man diese Kühlung mit einem Wasserhahn verbinden oder muss ich einfach Wasser nachgießen?

CHRISTOPH KOBI, PER E-MAIL

Der Lieferumfang der meisten Wasserkühlungssets umfasst auch eine Wasserpumpe, die der einer Aquarienpumpe sehr ähnlich ist. Demnach ist kein Anschluss an einen Wasserhahn notwendig. Ein kleiner Tipp: Beim Auffüllen des Wassers einfach die Pumpe laufen lassen und den absinkenden Wasserstand im Wassertank so lange nachfüllen, bis keine Bläschen mehr in den Wasserschläuchen zu sehen sind.

Falsche Treiber

Ich habe ein großes Problem mit meiner Grafikkarte und PC-Spielen und ihr seid meine letzte Hoffnung auf eine Lösung des Problems. Folgendes Problem tritt beim „versuchten" Spielen von Ego-Shootern auf: Ich kann das Spiel problemlos starten. Nach dem Intro stürzt der Computer jedoch immer ab. Dabei geht der Monitor aus. Ein Neustart ist dann notwendig. Woran kann das liegen? Ich verwende die Asus-Treiber mit der Versionsnummer 31.40 G und DirectX 8.0.

HEIKO BÜTTNER, PER E-MAIL

Das Problem liegt an der verwendeten Treiberversion – Nvidia und Asus bringen regelmäßig neue Treiberversionen für ihre Produkte auf den Markt. Die Ursache für Ihre Abstürze lässt sich also mit einem einfachen Treiber-Update beheben. Den aktuellen Detonator sowie die aktuelle DirectX-Version finden Sie natürlich bei uns auf der Heft-DVD.

Kühler ist nicht gleich Kühler

Ich möchte aufrüsten und mir eventuell einen XP 2000+ kaufen. Zurzeit habe ich einen Athlon Thunderbird C 1,4 GHz. Die Temperatur im BIOS (ASUS A7N8) zeigt mir relativ konstant 42 °C an. Meine Frage: Kann ich den Lüfter, der momentan meine CPU kühlt, auch für die neue CPU einsetzen oder sollte ich mir besser einen neuen Lüfter holen? Es heißt ja immer, dass der Athlon C die höchste Wärmeabgabe hat und deswegen dachte ich, vielleicht brauche ich ja keinen neuen Lüfter, da der XP ja weniger Wärme abgibt.

SASHA ROMANIC, PER E-MAIL

Generell können wir Ihnen nicht empfehlen, einen alten Lüfter weiterzuverwenden, da dieser auch nur eine begrenzte Lebensdauer hat. Ein passender Lüfter für den XP 2000+ ist auch bereits in der „boxed version" erhältlich und der Kostenmehraufwand ist minimal. Letztendlich haben Sie dann auch einen Kühler, der speziell für diese CPU-Spezifikationen gebaut wurde und das ist enorm wichtig.

Ohne Biegen und Brechen

Ich möchte meinen alten Passivkühler gegen einen neuen eintauschen. Damals habe ich aber einen sehr guten Klebstoff verwendet, der nun nicht mehr abgeht. Der Kühler sitzt sehr fest und ich habe Angst, meine Grafikkarte durch Gewaltanwendung zu beschädigen. Gibt es da einen Trick?

MANFRED KLUFFKA, PER E-MAIL

Seit kurzem ist uns eine elegante Methode bekannt, mit der Sie ohne Beschädigung des Chips den Kühler lösen können. Nehmen Sie dazu einfache Zahnseide und setzen Sie diese unter den Kühler. Die Karte muss dabei so positioniert sein, dass der Chip oben ist und die AGP-Schnittstelle zu Ihnen zeigt. Die Zahnseide ziehen Sie nun mit gleichmäßigem Druck unter dem Kühler entlang und der Kühler ist gelöst.

Monitortreiber

Vor kurzem habe ich mir einen PC gekauft und habe jetzt ein Problem bei allen meinen gekauften Spielen, da ich die Bildschirmauflösungen nicht ändern kann. Bei meinem Bruder geht das aber ohne Probleme an einem Schieberegler. Ich habe einen Philips 109 B2 und eine Geforce4 Ti-4200. Muss ich vielleicht auch einen Treiber für den Monitor installieren?

STEFAN GÄRKING, PER E-MAIL

Ja, und das ist auch sehr einfach, da dieser Monitor bereits in der Treiberdatenbank von Windows integriert ist. Einfach mit der Maus auf den „Arbeitsplatz" rechtsklicken und in die „Eigenschaften" wechseln. Dort gibt es ein Feld mit dem Namen „Erweitert", hinter dem Sie die Monitor-Einstellungen finden. Um den richtigen Treiber zu installieren, klicken Sie im Monitor-Menü „Eigenschaften" auf „Treiber aktualisieren". Wählen Sie nun manuell den Treiber für Ihren Philips 109 B2 aus und bestätigen Sie die Auswahl. Von nun an können Sie problemlos die Auflösung verändern. Generell ist der Monitortreiber für die fehlerfreie Darstellung zwingend notwendig.

Richtige Einstellungen führen zum Absturz

Ich besitze seit kurzem eine neue Radeon 9500. Immer wenn ich die Standardwerte in den Grafikeinstellungen ändern möchte, stürzt der Rechner komplett ab. Daher kann ich weder die Qualität noch die Performance verbessern.

RAFAEL SÄNGER, PER E-MAIL

Dieses Problem tritt in dieser Form nur sehr selten auf, aber Ähnliches haben wir in der Redaktion beobachtet und mit dem R-Tool beheben können. Dieses Programm übergeht die Windows-Konfiguration für die Grafikkarte und stellt die gewünschten Parameter „on the fly" ein. Ein Neustart ist nach der Benutzung nicht mehr notwendig. Das Tool finden Sie im Internet unter: http://exxtreme78.bei.t-online.de/de.

Eins, zwei oder drei

Ich möchte mir das A7N8X-Board kaufen und dazu auch einen preisgünstigen XP 2200+. Lohnt sich in diesem Fall noch der Kauf von PC266-Speicher mit CL2.0 oder wäre die Anschaffung von PC400-Speicher (mit CL2.0 oder 2.5) sinnvoller?

TOBIAS KOSCHNYAK, E-MAIL

Die Verwendung von PC266 ist generell nicht mehr zu empfehlen, da der bessere PC333 für nur wenige Euro mehr bereits erhältlich ist.

Außerdem bietet sich die Möglichkeit, bei PC333 auch den nächsten Prozessor mit 166 MHz FSB zu betreiben. Egal ob Sie sich für PC333- oder PC400-Speicher entscheiden: CL2.0 sollte es schon sein.

Überall **Flanellhemden**

Ich habe mir vor kurzem eine Radeon 9500 pro zugelegt. Als ich dann das erste Spiel spielen wollte, wurden die Texturen falsch dargestellt. Ein Großteil der Fahrzeuge, Häuser und Fußgänger in GTA 3 sahen aus wie die karierten Hemden meiner Großeltern. Als ich es dann mit Mafia probierte, war es genauso und im 3DMark03 kam es zu dem gleichen Problem. Ich habe auch einen Screenshot aus GTA 3 beigefügt, damit Sie mein Problem besser verstehen können. Nun wollte ich wissen, ob meine neue Grafikkarte schon defekt ist oder ob dies ein Problem meines Systems ist?

PHILIPP KURZ, PER E-MAIL

Das Problem ist bekannt und kann auf verschiedenen Fehlerquellen basieren. Einen Defekt Ihrer Grafikkarte können Sie ausschließen. Deaktivieren Sie einfach einmal das Anti-Aliasing und die anisotrope Filterung in den Einstellungen der Grafikkarte. Sollte das Abschalten der beiden Grafikeffekte ohne Wirkung bleiben, empfehlen wir Ihnen, die Treiber für Ihre Grafikkarte neu zu installieren. Dabei sollten Sie so vorgehen, dass Sie die Treiber für die Grafikkarte vorher deinstallieren und nach einem Neustart die aktuellen Chipsatztreiber, gefolgt von den Catalyst-Treibern, installieren. Der aktuelle Catalyst-Treiber bietet eine Funktion, der dieses Problem automatisch behebt. Dazu brauchen Sie nur in dessen Einstellungen das Häkchen „Stencil Buffer" entfernen.

Brauche ich eine **neue Grafikkarte?**

Läuft auf einer DirectX-9-Grafikkarte (z. B. Ati Radeon 9700 Pro) auch DirectX 9.1 oder muss man sich dafür wieder eine neue Karte kaufen? Was ist überhaupt der Unterschied zwischen DirectX 9.0 und 9.1?

FREDERIK MENZEL, PER E-MAIL

Generell läuft DirectX auf jeder modernen Grafikkarte. Die Radeon 9700 Pro ist jedoch speziell für die Grafikschnittstelle DirectX 9.0 konzipiert worden. Das bedeutet, dass die Leistung eher besser wird mit DirectX 9.1. Der Unterschied der Versionen liegt einfach an den feinen Ausarbeitungen der Programmierer im Hause Microsoft. Es werden neue Features integriert oder verbessert, die den Spieleentwicklern wesentlich mehr Möglichkeiten bieten, fantastische Grafikeffekte zu programmieren. Also eine neue Karte wird dann nicht nötig sein.

Meine Maus **dreht nicht am Rad**

Ich habe mir vor kurzem eine Logitech-MX-500-Maus zugelegt. Das Problem dabei ist, dass ich das Mausrad in Spielen wie Battlefield 1942 oder GTA 3 nicht belegen kann. Es funktioniert weder als Taste noch die Scroll-Funktion. In der Readme stand, ich solle Bildlauf nur im aktiven Fenster aktivieren, das funktioniert aber auch nicht. Was soll ich tun?

JONAS GODEWERTH, PER E-MAIL

Viele PC-Games-Leser haben sich in den letzten Wochen mit diesem Problem an uns gewendet. Die Ursache dafür liegt in der Treibersoftware von Logitech. In vielen Spielen funktionieren nämlich weder die Maustasten noch das Scrollrad. Die einzige Möglichkeit, dieses Problem momentan zu beheben, ist die Verwendung des Microsoft-Standard-Treibers. Dieser bietet zwar nicht die Unterstützung aller Maustasten, aber dafür kann das Scrollrädchen benutzt werden.



Splinter Cell - Trouble-Shooting

Die Foren und unsere E-Mail-Postfächer quellen über mit Hilferufen verzweifelter **Splinter Cell**-Spieler. Viele Probleme lassen sich mit unseren Tipps leicht beheben.

Problem: Der Sound ist verzerrt und ungenießbar.
Lösung: Deaktivieren Sie im DirectX-Steuerungstool „Dxdiag" die Hardwarebeschleunigung für den Sound. Dxdiag starten Sie im Feld „Ausführen" in Ihrer Startleiste. Dort geben Sie einfach den Befehl „dxdiag" ein und es öffnet sich das Programm. Im Sound-Menü schieben Sie den Regler ganz nach links und deaktivieren damit die Hardwarebeschleunigung des Sounds.

Problem: Splinter Cell kann nicht starten. Ich bekomme die Fehlermeldung „General Protection fault".
Lösung: Das Phänomen tritt vermehrt auf, wenn Sie entweder einen veralteten Treiber oder eine nicht unterstützte Grafikkarte benutzen. Beachten Sie, dass es notwendig ist, bei einer Treiberinstallation die alte Version vorher zu löschen. In der Systemsteuerung können Sie unter „Software" die alten Treiber deinstallieren. Außerdem sollten Sie in der Registry zur Sicherheit nachsehen, ob auch dort alle Nvidia- oder Ati-Einträge gelöscht wurden. Erst wenn Sie sich sicher sind, dass sich keine „Treiberleichen" mehr auf dem System befinden, sollten Sie einen neuen Treiber installieren. Für Karten von Nvidia gibt es das mittlerweile schon bekannte Tool Detonator Destroyer. Herunterladen können Sie dieses nützliche Programm unter: http://www.guru3d.com/detonator-destroyer/.
Diese Grafikkarten werden unterstützt:
- Nvidia Geforce2 Ti/Ultra/Pro/GTS/MX400/MX
- Nvidia Geforce3-Karten
- Nvidia Geforce4-Karten
- Matrox Parhelia
- Ati Radeon 7200/7500/ 8500/9000/9500/9700

Problem: Ich kann nur mit 640x480 spielen?
Lösung: Der Grund dafür ist mangelnder Speicher der Grafikkarte. Besitzt diese nur 32 MByte Videospeicher, steht Ihnen nur die Auflösung 640x480 zur Verfügung. Bei 64 MByte geht es bis 1.280x1.024 und eine Bildschirmauflösung von 1.600x1.200 Bildpunkten erfordert einen Videospeicher von mindestens 128 MByte. Die Erklärung für dieses Phänomen liegt in der Software. Der Rechner muss eine Menge Texturen laden. Um das Spiel flüssig spielen zu können, wählt das Programm automatisch die maximal mögliche Auflösung für Sie aus.

Problem: Nach dem Intro bleibt mein Bildschirm schwarz.
Lösung: Installieren Sie einfach die aktuelle Version von Microsofts DirectX und das Problem gehört der Vergangenheit an.

Ich verbrenne mir die Finger

In der Ausgabe 12/02 habt ihr meine Grafikkarte getestet und ihr konntet den Speicher auf 300 MHz übertakten. Ich habe mal meine Grafikchips angefasst, da verbrennt man sich ja fast die Finger. Ist das normal und wie soll ich bei solch einer Hitze noch übertakten können?

STEVE WALTER, PER E-MAIL

Wir raten davon ab, Chips mit dem Finger zu berühren. Vor allem wenn der Rechner im Betrieb ist, kann es dabei leicht zu schweren Brandverletzungen kommen. Um eine Übertaktung durchzuführen, muss auch die Kühlung von vornherein verbessert werden. Die meisten Grafikkarten verwenden nur eine aktive Kühler-Lüfter-Einheit. Der Speicher wird überhaupt nicht gekühlt. Dort können Sie kleine Passivkühler anbringen, die die Wärmeentwicklung senkt. Um große Sprünge bei der Übertaktung zu machen, kommen Sie um einen neuen Lüfter nicht herum. Wir empfehlen aber jedem Übertakter eine Wasserkühlung, bei der die Grafikkarte mitgekühlt wird. Dadurch haben Sie das Problem der lauten Lüfter und der enormen Hitzeentwicklung auf einen Schlag gelöst.

Noch **Fragen?**

Wenn Sie Technik- oder Hardware-Fragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

Computec Media AG
PC Games
Stichwort: Hardware-Hilfe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder einfach als E-Mail an:

technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Lesereinsendungen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Webseite www.pcgames.de. Dort finden Sie im Community-Bereich elf separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.

Rainbow Six 3: **Raven Shield**

Mit dem Heldenverein Rainbow Six auf Kaffeefahrt zu gehen, verspricht immer ein ungemein spannendes Vergnügen zu werden. Vor allem, wenn gerade eine alte Terroristengruppe ihre Wiederbelebung feiert und es dabei so richtig krachen lässt. Wir präsentieren Ihnen die essenziellen Schritte, wie Sie aus der stahlharten Truppe ein brauchbares Werkzeug der Justiz schmieden.

Vier Regeln für eine erfolgreiche Operation

1. Lautloses Vorgehen

... ist auf jeden Fall sehr vorteilhaft, egal in welcher Mission Sie gerade unterwegs sind. Unerlässlich hierfür sind:

- Der Einsatz schallgedämpfter Waffen. Von der Durchschlagskraft haben Treffer zwar eine signifikant reduzierte Auswirkung und einige der Wummen verlieren dadurch geradezu ihre Daseinsberechtigung, da sie sich nicht mit einem Schalldämpfer und der Spezialmunition vertragen. Der Vorteil, dadurch über weite Strecken unentdeckt zu bleiben, überwiegt aber bei weitem.
- Gehen Sie in die Hocke! So verursachen Sie beim Vorrücken weniger Lärm, der Trittschall reduziert sich auf ein Minimum. Zudem ist Ihre Waffe stabiler zu führen und Sie sind treffsicherer.
- Öffnen Sie Türen nur dann plötzlich, wenn Sie einen Raum schnell sichern müssen. Leiser und wesentlich sicherer ist es, Zentimeter um Zentimeter den Spalt zu vergrößern.

2. Vermeiden Sie es, überrascht zu werden ...

Der überwiegende Teil der Verbrecher bewegt sich auf der exakt gleichen Route und reagiert auch nach dem immer gleichen Schema. Der Rest hat aber immer wieder wechselnde Standorte. Mancher Bösewicht taucht daher gerne unverhofft auf und sorgt für böse Überraschungen. Beugen Sie dem mit einem Herzschlagsensor oder einem Infrarotsichtgerät vor. Absolut sicher können Sie nie sein, die Geräte funktionieren nur eingeschränkt.

3. ... und überraschen Sie selbst.

Solange keine lauten Schüsse, Schreie oder gar ein Alarm durch die Räumlichkeiten hallen, ahnt Ihr Gegner nicht, dass Sie im Anmarsch sind. So fallen Sie durchaus sehr verdutzten Widersachern in den Rücken, die nicht mal mehr dazu kommen, ihre Haut aus der Schusslinie zu bringen.

4. Verlieren Sie Ihr Ziel nicht aus den Augen!

Nicht immer ist es von Vorteil, gleich den Hammer zu schwingen und alle Gegner zu plätten. Vielmehr gilt: Sichern Sie zuerst die Geiseln oder erledigen Sie die kritischen Aufgaben. Falls nämlich was danebengeht, war die ganze Arbeit umsonst. Leise rein, leise raus, dann können Sie die anderen Terroristen erst mal links liegen lassen und später Rambo spielen.

Auf in den Kampf – Wir basteln uns ein Team

Wir haben hier für Sie eine über weite Strecken sehr brauchbare Grundausstattung zusammengestellt.

Der Sturmtrupp

Ihre Mannschaft muss sich im Bedarfsfall schnell bewegen können. Verzichten Sie auf schwere Körperpanzerung, zumal diese auch im Kugelhagel nicht allzu viel nützt. Dafür behindert sie die Waffenführung ungemein und es dauert länger, wenn Sie Granaten einsetzen. Rüsten Sie Ihre Teams am besten mit einer MP5SD5 oder der kräftigeren UMP .45 mit Schalldämpfer aus. Diese Waffen genügen für ungeschützte Ziele vollkommen. Sollten Sie dann doch etwas Größeres benötigen, schieben Sie Ihrem Trupp einfach noch eine entsprechende Pistole ins Halfter.

Fernkünstler

Scharfschützen kommen normalerweise selbst im Nahkampf gut zurecht, Sie müssen sie nicht unbedingt in ein gesondertes Team abkommandieren. Das VSS Victorez oder das AW Covert genügen in den meisten Situationen, zumal Sie diese mit Infrarotsicht nutzen können. Eine Alternative mit richtig Dampf dahinter ist das M82A1, das selbst mit Schalldämpfer noch Türen durchschlägt. Drücken Sie Ihrem Scharfschützen eine gute Sekundärwaffe in die Hand, so kann ihm auch im Nahkampf keiner das Wasser reichen.

Taktiken für den Ernstfall

Wie gehe ich richtig vor?

Der dem Startpunkt am nächsten gelegene Eingang ist fast immer der am schwersten bewachte und führt nur über Umwege zum eigentlichen Ziel. Kalkulieren Sie das mit ein. Wenn Sie ein Team dort hineinschicken, sichern Sie sich durch entsprechende Ausrüstung ab. Sehr effektiv sind Rauchgranaten. Sind Sie lieber mit nur einem einzelnen Team unterwegs, nehmen Sie weitere Wege in Kauf und rollen Sie die Sache von hinten auf.

Sobald ich eine bestimmte Tür öffne, habe ich verloren.

Wenn Sie einen Raum stürmen und die Terroristen entweder immer die Geiseln erledigen, eine Bombe zünden oder etwas anderes streng Verbotenes anstellen, so versuchen Sie einen alternativen Weg, damit Sie den Auslöser der misslichen Lage sofort unter Beschuss nehmen können, bevor er wieder auf dumme Gedanken kommt. Sie haben dabei den Vorteil, dass die Position der Geiseln immer gleich bleibt, ebenso wie die der Geiselnehmer in deren Nähe. Prägen Sie sich die Aufstellung ein! So riskieren Sie keine Kollateralschäden und können die Bedrohung schnell und effektiv neutralisieren.

Ich schaffe es nicht, die Terroristen schnell genug zu erledigen.

Oftmals verschaffen Ihnen eine Blendgranate oder Gas die nötige Zeit. Probieren Sie verschiedene Varianten. Dazu gehört auch, in einen Raum mit drei Teams aus diversen Richtungen gleichzeitig einzufallen. Das hat durchaus seinen Reiz – besonders, wenn Sie unbemerkt in Stellung gehen können. Nutzen Sie bei Bedarf Türsprengsätze. Diese reißen dahinter befindliche Personen nicht gerade zu Begeisterungsstürmen hin und erlauben Ihnen zusätzlich ein schnelleres Vorstoßen.

Lassen Sie Ihre Männer nicht ins Kreuzfeuer geraten!

Delegieren Sie Ihre Teams so, dass diese sich gegenseitig Deckung geben. Bei heißen Gefechten ziehen Sie Männer aus einer anderen Richtung zum Ort des Geschehens hinzu oder planen deren Route so, dass bereits ein Teil des Widerstandes ausgeschaltet wurde, bevor das andere Team zwischen die Fronten gerät.

Beispielmissionen

Wir haben drei typische Missionen für Sie zusammengestellt, um Ihnen die Aufgabentypen näher zu bringen.

Privatflugplatz – Geiselbefreiung

Es gibt auf der Karte zwei Standorte mit Geiseln: Gleich in der Halle vor Ihnen wird ein Opfer oben im Büro festgehalten. Die andere Geisel befindet sich diagonal über den Platz im Hauptterminal. Gehen Sie zu unvorsichtig vor, werden die Opfer hingerichtet und Sie verlieren. Haben Sie die Geiseln erst einmal gesichert, ist der Rest das reinste Kinderspiel.

Ausrüstung und Zusammenstellung

Stellen Sie zwei Teams zusammen, um von verschiedenen Seiten angreifen zu können. Sie benötigen ein schlagfertiges Team, um die Verbrecher im Nahkampf zu erledigen, sowie zwei Scharfschützen, die relativ gefahrlos den Außenbereich „säubern". Nehmen Sie Tränengas und Gasmasken mit, den Scharfschützen geben Sie zwei M82A1 mit Schalldämpfer.

R



AUF LEISEN SOHLEN Die Geiselnehmer leisten bei der Überraschungsaktion kaum Widerstand.



DECKUNG Sie haben optimalen Sichtschutz und können sich voll auf die andere Seite konzentrieren.



BEGRÜSSUNGSKOMITEE Warten Sie ab, bis Ihr zweites Team den Gangstern in den Rücken fällt.

Wie komme ich an die Geisel in der Fahrzeughalle?

Infiltrieren Sie die Halle leise durch eine der Türen. Halten Sie sich links an der Wand in Richtung Treppen. Unten patrouillieren maximal zwei Wachen, aus der roten Tür kommt eine, hinter dem Gitter in der Mitte verschanzt sich der andere Übeltäter. Waren Sie zu laut, rennt dieser auch noch heraus. Erledigen Sie Ihre Widersacher kurz und schmerzlos. Sie dürfen nicht rumballern, im Normalfall muss sonst eine Geisel dran glauben. Gehen Sie gleich nach oben und postieren Sie sich am Treppenabsatz. Lassen Sie Ihr Team den Raum sichern. Sobald die Tür auf ist, eliminieren Sie den Terroristen an der gegenüberliegenden Wand. Ihre Männer erledigen den Rest. Während Ihre Mannschaft die Geisel holt, sichern Sie nach hinten. Kümmern Sie sich um die unteren Räumlichkeiten und bringen Sie die Geisel zum Startpunkt.

Wohin schicke ich mein zweites Team?

Während der Befreiungsaktion rückt Ihr kleines Scharfschützenteam durch den Gang zwischen dem Hangar und der vorderen Halle vor. Zeitweilig steht dort hinter den Rohren eine Wache. Postieren Sie sich so weit links wie möglich und öffnen Sie vorsichtig die Tür nach draußen. Das Team muss mindestens vier Gegner erledigen: Der erste und gefährlichste ist der Scharfschütze auf dem Balkon, er hat sich hinter dem Tisch verschanzt. Riskieren Sie nicht zu viel, lassen Sie sich ruhig Zeit. Der nächste Schurke steht genau gegenüber, seine linke Seite sollte hinter dem Fenster zu sehen sein. Er kann Sie aber nicht erkennen. Die letzten zwei sind links vor der Halle. Einer marschiert die Treppen rauf und runter, der andere lauert unter der Treppe.

Wie rette ich das Opfer im Terminal?

Sobald der Weg frei ist, marschieren Sie rechts um die Ecke zur Hintertür rein. Den Hangar sollten Sie zunächst meiden, die Gegner bekommen von Ihrer Aktion sowieso nichts mit. Gehen Sie mit beiden Teams nach rechts durch die Hintertür und die Treppen hoch. Sichern Sie die Räume mit Ausnahme des mittleren Zimmers, in dem sich die Geiseln befinden. Dieses besteht aus zwei Abschnitten, was das sichere Erstürmen erschwert. Ihr kleines Team lassen Sie über den Balkon zum Außenzugang robben, Ihr Sturmteam bezieht auf der gegenüberliegenden Seite Stellung. Von der Front aus kommen Sie nicht an die Geiselnehmer heran, deren Opfer stehen in der Schusslinie. Auf Kommando schmeißt Ihr Schützenteam Gasgranaten und räumt den hinteren Bereich. Vorne kommen Ihre Nahkämpfer zum Zug. Mit den Geiseln ziehen Sie zum Startpunkt ab und sichern sie dort. Die zweite Aufgabe fordert nicht mehr viel Können. Alles, was sich jetzt noch bewegt, ist feindlich.

Penthouse – Aufklärung

Ausrüstung und Zusammenstellung

Dies ist eine Solomission, Sie dürfen nicht enttarnt werden. Waffen sind tabu, nehmen Sie trotzdem ein Gewehr inklusive Infrarotsensor mit. Ein Elektronik-Kit beschleunigt Ihr Vorhaben ungemein.

Wie gelange ich hinein?

Der einfachste Weg führt Sie geradeaus über die Leiter, auf der Brüstung entlang, bis in den Garten. Dem ersten Wachmann auf der Veranda gehen Sie in einem großen Bogen rechts herum aus dem Weg. Setzen Sie sich hinter die Ecke an den Stufen hin und beobachten Sie den Gegner mit dem Herzschlagsensor. Wenn er von Ihnen weggeht und nicht mehr erfasst wird, steht er mit dem Rücken zu Ihnen. Jetzt können Sie durch die Türen schlüpfen.

Wo finde ich das Telefon?

Halten Sie auf dem Absatz inne, bis die Wache unten um die Ecke gebogen ist und steigen Sie dann erst die Treppe runter. Kriechen Sie dem Wachmann hinterher. Er legt zwei Pausen vor dem Raum ein, in den Sie rein müssen. Kontrollieren Sie seinen Standort mit dem Sensor – wenn er weiterläuft, schlängeln Sie sich über die Galerie bis zur Tür. Halten Sie bis kurz davor auf jeden Fall Ihren Hintern unten, die Fußballfans entdecken Sie sonst. Betreten Sie das Zimmer, schließen Sie hinter sich wieder die Tür. Den Fernsprechapparat präparieren Sie mit der Wanze.

Wie komme ich an den Computer?

Der Wachmann kommt gleich wieder vorbei. Kontrollieren Sie ihn mit dem Sensor und der Infrarotsicht. Wenn er kurz vor Ihnen steht, können Sie ihn damit sehen. Ein paar Schritte weiter legt er seine zweite Pause ein. Wenn er weitergeht, können Sie ihm unbemerkt folgen. Rechter Hand geht es einen Stock tiefer in das Büro mit dem Laptop. Der Sicherheitsmann kommt nur sehr selten vorbei, er kann Sie aber durch die Glastür entdecken. Legen Sie sich im Ernstfall einfach unter den Schreibtisch oder verstecken sich neben dem Samurai-Helm, dort sieht er Sie nicht.

Wie gehe ich wieder nach oben?

Ist die Luft rein, gehen Sie den gleichen Weg nach oben (natürlich gegen den Uhrzeigersinn, hinter der Wache her), warten wieder, bis der Kerl um die Ecke ist, und erklimmen die Stufen zum Garten. Zurück zum Abholpunkt und die Aufgabe ist abgeschlossen.

Import- und Exportfirma – Gegner eliminieren

Anders als bei den anderen Missionen müssen, oder besser dürfen Sie hier nicht zimperlich vorgehen. Es geht lediglich darum, alle Verdächtigen zu eliminieren. Die Ausstattung bleibt Ihnen überlassen, zumindest ein Herzfrequenzorter leistet Ihnen in den verwinkelten Bauten gute Dienste. Werden Sie mit dem Gegneransturm fertig, gehen Sie ruhig mit einem Sturmgewehr im Anschlag auf Terroristenjagd. Andernfalls tut's der übliche leise Krempel.

Eindringen in die Basis

In manchen Situationen kann ein lautes Gewehr auch einen netten Effekt erzeugen: Gleich an der ersten Ecke erschießen Sie links den Scharfschützen auf dem Balkon, vorzugsweise mit einem Ihrer Fernkünstler, gut bestückt mit einer heftigen Wumme wie der M82A1. Das lockt etwa vier oder fünf weitere Gestalten an, die aus ihren Löchern kriechen und sich Ihnen genau vor die Flinte stellen. Bleiben Sie ruhig sitzen und warten Sie ab, Sie können dann einen nach dem anderen gefahrlos aufs Korn nehmen. Der Anfang ist gemacht, Ihre Armee kann losschlagen.

Überraschungseier und andere Gemeinheiten

Rauchgranaten

Damit erhalten Sie einen effektiven Sichtschutz, sogar auf freiem Feld. In Gebäuden zieht der Nebel durch alle Ritzen und Wände, zudem sehen die Gegner schlechter als Sie und taumeln praktisch blind durch die Gegend. Ein Infrarotsensor schafft hier klare Verhältnisse. Sie können damit auch Geiseln und spielentscheidende Gegenstände schützen, die von Terroristen nicht zerstört werden dürfen.

Gasgranaten

Tränengas ist in engen, geschlossenen Räumen sehr effektiv, wenn es darum geht, Terroristen für kurze Zeit beinahe handlungsunfähig zu machen. Allerdings erfordert der Einsatz für jeden Mann eine Gasmaske, damit sie nicht selbst der Reizwirkung zum Opfer fallen. Da Sie nur zwei Gegenstände mitschleppen können, fallen sonstige Hilfsmittel flach. Gas wirkt über einen größeren Radius als Blendgranaten und hält länger an.

Splittergranaten

Diese tödlichen Eier nehmen Ihnen einiges an Arbeit ab. Durch Fenster und um Ecken geworfen, fegen Sie ganze Zimmer leer. Selbst hinderliche Türen sind damit wie weggeblasen: Platzieren Sie die Granate direkt davor.

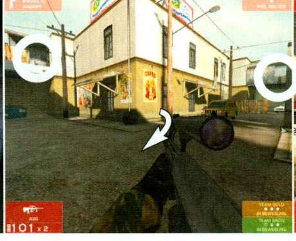
Der Tür-Trick

Dank dem Herzschlagsensor oder der Thermalsicht können Sie Bösewichter auf kurze Entfernung ausfindig machen. Nutzen Sie diesen Umstand, wenn zwischen Ihnen und der Feindesbande nur eine lumpige Tür steht. Zielen Sie mit dem Fadenkreuz des Sensors etwa auf den oberen Rand des Herzimpulskreises. Wechseln Sie, ohne zu wackeln, zu Ihrer Waffe – nach ein, zwei Schüssen haben Sie ein Problem weniger. Je nach Material benötigen Sie dafür verschieden starke Waffen. Bei Holz kommt selbst die 9-mm-Pistolenfraktion butterweich durch, bei Metall müssen Sie schon zur deftigen .50 Desert Eagle oder einem Sturmgewehr mit 7,56 mm greifen.

ANSGAR STEIDLE



DURCHSICHTIG Der Sensor macht Gegner hinter der Tür sichtbar, der Geiselnehmer muss dran glauben.



ABWARTEN Erledigen Sie zuerst den linken Heckenschützen, danach stürmen Ihre Gegner aus der Tür.

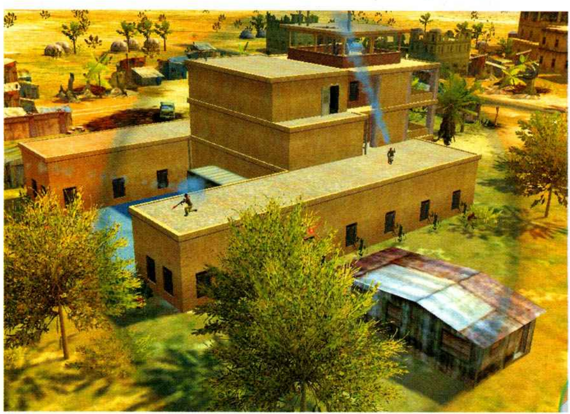


NEBULÖS Den Bewachern vernebeln Sie die Sicht, die Geisel entkommt so völlig unbehelligt.

Delta Force Black Hawk Down

In der turbulenten Ballerorgie Black Hawk Down geht es heiß her. Als Mitglied der Delta Force kämpfen Sie sich durch Mogadischu, um Recht und Ordnung wiederherzustellen. Damit der Fun-Shooter nicht zur Frustfalle wird, schwören wir Sie auf die richtigen Taktiken ein.

D



BRENZLIG Die Raketen sind die einzige Gefahr für Ihren Hubschrauber. Ein Treffer genügt und die Mission ist zu Ende, bevor Sie überhaupt loslegen konnten. Schalten Sie die unliebsamen Burschen zügig aus.

Allgemeine Tipps

Nutzen Sie das Gelände

Schauen Sie sich um, Sie finden bestimmt jede Menge Möglichkeiten, sich Vorteile zu verschaffen. Nutzen Sie Hauseingänge als Deckung, lassen Sie umherstehende Fässer in die Luft gehen oder suchen Sie sich eine erhabene Position für eine bessere Übersicht. Lehnen Sie sich oft um Ecken, Sie sind so nur schlecht auszumachen und können zudem kaum getroffen werden. Bemannen Sie die überall umherstehenden MG-Nester, das spart Munition.

Der schlimmste Fall

Die größte Bedrohung geht von den RPG-Soldaten aus. Egal ob zu Fuß oder im Jeep, die Dinger treffen fast immer ins Schwarze und verursachen verheerenden Schaden. Eine Rakete kann Ihr gesamtes Team auf einen Schlag ausschalten. Daher haben diese Feinde absolute Priorität, wenn Sie auf einen größeren Trupp Gegner stoßen. Zischt eine Rakete knapp an Ihrem Kopf vorbei, was ohnehin nur selten passiert, lassen Sie den Schützen nicht noch mal zum Zug kommen. Das Zweitschlimmste sind die überall verstreuten Kaliber-.50-Maschinengewehre. Ragt irgendwo die Spitze eines Autos oder eines Sandsackhaufens hervor, so nehmen Sie den Rest möglichst vorsichtig unter die Lupe. Die Geräte treffen äußerst genau und richten immensen Schaden an.

Game Over

Es gibt mehrere Möglichkeiten, bei **Black Hawk Down** zu verlieren. Neben Ihrer eigenen Gesundheit müssen Sie das Leben Ihrer Kameraden schützen. Erleidet Ihr Trupp zu hohe Verluste, bedeutet dies das Aus. Nicht alles, was sich bewegt, ist eine wandelnde Zielscheibe. In den Straßen der Städte tauchen immer wieder unvermittelt Zivilisten auf. Achten Sie darauf, dass Sie diese nicht vor Schreck einfach erschießen. Die Zivilbevölkerung dient den Rebellen als lebende Schutzschilde. Hauchen Sie zu vielen unbescholtenen Bürgern das Leben aus, ist Schicht im Schacht – die Mission wird abgebrochen. Im Extremfall wird Ihrem Team sogar der Befehl erteilt, Sie auszuschalten.

Wie kann ich mich heilen?

Medikits und Munitionsnachschub sind auf der Karte verzeichnet. Kommen Sie zu sehr in Bedrängnis oder haben kaum mehr Munition, zücken Sie einfach die Landkarte und holen Sie sich, was Sie brauchen. Zudem können Sie alternative Routen zu den Wegpunkten ausmachen, die Sie an dem gewünschten Material vorbeiführen. Die Karte zeigt natürlich keine Straßenblocks und die Höhenlage des Vorrats, rechnen Sie damit, dass Ihre Extratour in diversen Sackgassen endet.

Lassen Sie Ihr Team mitmischen

Ihre Kameraden können Sie durchaus absichern, verlassen Sie sich ruhig ab und zu darauf. Haben Sie Ihr Pulver verschossen und müssen nachladen, ziehen Sie sich zurück und gehen in Deckung. Taucht ein Gegner auf, so hat Ihr Team zwar die Reaktion einer Schlaftablette, im Normalfall schießt der Angreifer aber dermaßen schlecht, dass er trotzdem nach mehreren Salven zu Boden geht, ohne größeren Schaden angerichtet zu haben. Danach greifen Sie wieder ins Geschehen mit ein.

In den Städten

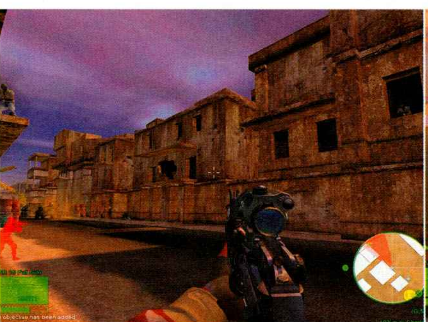
Über weite Strecken der Handlung bewegen Sie sich durch urbanes Gebiet, nur selten marschieren Sie durchs freie Land. Das bedarf extra Taktiken, um mit Ihrer Truppe dort zu überleben.

Abwarten und Teetrinken

Die Städte bieten eine Fülle an guten Versteckmöglichkeiten, die nicht nur Ihnen zugute kommen, auch Ihre Gegner können praktisch überall auftauchen. Gehen Sie langsam Schritt für Schritt vor, um in keinen Hinterhalt zu geraten. Die Somalis kommen ohnehin größtenteils zu Ihnen gerannt, was die ganze Sache wesentlich übersichtlicher und ungefährlicher gestaltet, solange Sie in einer sicheren Position sind.

Viele Wege führen nach Rom

Der direkte Weg zu einer Wegmarkierung ist selten der beste. Meiden Sie große Plätze und unübersichtliche Häuserschluchten. Die meisten der Einsatzorte können Sie durch die kleinen verwinkelten Gässchen erreichen, in denen nur spärlich Bewacher umherflanieren und die sich zudem

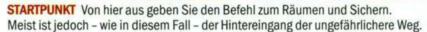


KREUZFEUER Mindestens drei Gegner lauern hier auf Sie. Meiden Sie solche Straßen unbedingt und verziehen Sie sich in die unbewachten Seitengassen.



GEMEIN Eigentlich könnten Sie rechts an der Hafenanlage sicher an Land gehen. Ihre Männer spielen da aber nicht mit, Sie müssen über den Strand laufen.





STARTPUNKT Von hier aus geben Sie den Befehl zum Räumen und Sichern. Meist ist jedoch – wie in diesem Fall – der Hintereingang der ungefährlichere Weg.



VERSTÄRKUNG Die umherstehenden Kanonen können Sie immer gut gebrauchen, um der Gegnermassen Herr zu werden. Sie müssen sie nur den Somalis abluchsen.

besser absichern und überblicken lassen. So hält Ihnen Ihr Team den Rücken frei, die Angreifer können nur von vorn oder hinten kommen, Sie geraten praktisch nie ins Kreuzfeuer, was auf den Hauptstraßen an der Tagesordnung ist.

Mich erwischt es immer an der gleichen Stelle!

Ihre Feinde werden immer am selben Fenster stehen, aus der gleichen Gasse heraushüpfen und auf dem gleichen Dach rumhampeln. Merken Sie sich die Positionen, dann können Sie gefahrlos einen nach dem anderen eliminieren. Bei Fahrten im Konvoi beseitigen Sie so schnell die größten Gefahren und haben dann Zeit, die restlichen Gauner aufs Korn zu nehmen.

Verschaffen Sie sich einen Überblick

Sie haben immer ein Fernglas im Gepäck. Auch, wenn Sie nur mit einem Sturmgewehr ohne Zielfernrohr unterwegs sind, so können Sie damit wunderbar die Häuserfronten nach Schießwütigen absuchen, Ihre Ziele ausmachen und die weitere Marschroute planen.

Wie räume ich Häuser?

Nutzen Sie, sofern vorhanden, die vorgegebenen Aktionspunkte. Von dort wirft Ihr Team eine Blendgranate, bevor Sie dann gemeinsam einen Raum säubern. Falls der Aktionspunkt ungünstig gelegen ist, kann es in manchen Situationen durchaus von Vorteil sein, das Team erst mal warten zu lassen und selbst Granaten zu werfen oder es aber über den teilweise vorhandenen Hintereingang zu probieren.

Unterwegs im Helikopter

Haben Sie nicht gerade explizite Anweisung, die Bodentruppen von der Luft aus zu beschießen, dann lassen Sie es bleiben. Räumen Sie lediglich Ihren Landeplatz und den der anderen Teams, alles andere ist reine Munitionsverschwendung. Die Männer mit den Raketen treffen Ihren Hubschrauber bei schnellen Anflügen nicht.

Kleine Waffenkunde

Suchen Sie sich Ihre Waffen für eine Mission gut aus, eine andere Waffe kann Ihnen die Aufgabe wesentlich erleichtern. Leider haben Sie nicht bei jeder Mission die freie Wahl.

Scharfschützengewehre

Bekommen Sie es nicht gerade mit Horden an Feinden zu tun, so sind Sie auf mittlere bis weite Distanz mit dem M21 oder dem Barrett-Scharfschützengewehr gut bedient. Diese lassen sich zudem ohne das Zielfernrohr benutzen und erlauben eine relativ schnelle Schussfolge, was sie auch in Nahkämpfen sehr effektiv macht. Zusätzlich können Sie sich als Sekundärwaffe eine Schrotflinte auf den Rücken schnallen, dann sind Sie sogar für den Häuserkampf bestens gewappnet. Lediglich der sehr begrenzte Munitionsvorrat für Ihre Zweitwaffe beschränkt deren Einsatz auf vereinzelte Situationen.

Sturmgewehre

Die Sturmgewehre sind die alltagstauglichen Rundum-sorglos-Waffen. Haben Sie die Wahl zwischen der MP5, einer M16 und deren Kurzversion CAR15, nehmen Sie letztere. Das Visier ist einfach wesentlich übersichtlicher, die im Handbuch beschriebene schlechtere Treffgenauigkeit ist höchstens marginal und im Spiel nicht zu spüren. Der bessere Überblick macht sich bei den Gegnerhorden aber durchaus bezahlt.

Maschinengewehre

Die MGs sind nicht besonders gut einzusetzen. Ihnen fehlt die Allroundtauglichkeit, da sie nur sehr ungenau treffen und keine weit entfernten Ziele anpeilen können. Der große Munitionsvorrat ist daher schnell verbraten. Auch bei Massenaufläufen rentiert sich der Einsatz nicht wirklich. In solch einem Fall ist eines der effektiveren, fest montierten MGs nicht weit. Lediglich in den engen Tunnelsystemen garantiert diese Waffengruppe Ihren ungehinderten Durchmarsch – auf die kurze Distanz und mit dem großen Magazin ist es dafür erste Wahl.

Ausrüstung und Zubehör

Splittergranaten

Granaten haben im Spiel ein sehr eigenwilliges Abprall- und Sprengverhalten. Die Eier landen selten da, wo Sie sie gerne haben möchten und sprengen ab und zu die eigenen Leute statt der bösen Buben. Auch die aus dem Granatwerfer geschleuderten Geschosse sind nur schwer richtig zu platzieren. Üben Sie vorher die Anwendung auf dem Schießstand, sonst ärgern Sie sich im Einsatz nur über das spontane Ableben Ihres Protagonisten.

Sprengsätze

Die Sprengtaschen können Sie sowohl über den Fernzünder als auch durch einen gezielten Schuss zur Explosion bringen. Zerstören Sie mit den Sprengsätzen vorgegebene Einrichtungen wie Granatwerfer oder Sendeanlagen. Die Minen lassen sich ähnlich verwenden: Halten Sie sich mit Minen den Rücken frei, wenn Sie zum Beispiel allein unterwegs sind und von einem verärgerten Mob verfolgt werden. Sie gehen unter Beschuss oder bei Kontakt in die Luft, lassen sich aber nicht über einen Zünder steuern. Die Minen werden von den Somalis sofort entdeckt und unter Beschuss genommen. Nur sehr selten lässt sich ein Gegner dazu überreden, tatsächlich auf eine Mine zu treten.

AT-4 Raketenwerfer

Der Raketenwerfer trifft auch auf größere Entfernung noch sehr zielgenau. Die Flugkörper erreichen eine enorme Geschwindigkeit, so dass Sie Ziele direkt anvisieren können. Das funktioniert, ohne ballistisch schießen zu müssen oder bei beweglichen Zielen dementsprechend vorzuhalten.

ANSGAR STEIDLE



ZURÜCKTRETEN BITTE! Die diversen Zielobjekte zerlegen Sie aus der Distanz mit dem Fernzünder.



ABLENKUNG Auf die Minen fällt zwar niemand herein, sie ziehen den Gegner aber voll in ihren Bann.



AUFTANKEN Steuern Sie nach harten Gefechten die nahe liegenden Vorräte an, bevor Sie fortfahren.

B

Blitzkrieg

Entgegen dem hastig anmutenden Spieletitel führt nur vorsichtiges Taktieren zum Erfolg in CDVs Strategie-Hit. Das nötige Rüstzeug, um Ihre Truppen effizient einsetzen zu können, bekommen Sie von uns auf vier Seiten an die Hand.

Grundlagen

Speicherkunde

Die Quicksave-Funktion ist gut – allerdings führt das leicht dazu, gerade im falschen Moment abzuspeichern. Gewöhnen Sie sich daher unbedingt an, auch manuelle Spielstände anzulegen. Auf jeden Fall einen sofort nach Spielstart und weitere, wenn Sie zum Beispiel ein Teilziel erfüllt haben. So sind Sie flexibler, falls doch mal was schief geht. Speichern Sie auch ab, wenn Sie im Auswahlbildschirm für die Zufallsmissionen sind. Da der Schwierigkeitsgrad oft sehr variiert, beißen Sie sich sonst unter Umständen unnötig fest.

Heiße Tasten

Weisen Sie Ihren Truppen Gruppennummern zu, damit Sie auch im heißesten Kampfgetümmel stets die richtigen Einheiten parat haben. Gewöhnen Sie sich am besten sofort ein Schema für die einzelnen Ziffern an und benutzen Sie stets die gleichen Tasten. Beispiel:

Taste	Einheit
1	Späher/Offizier
2	Spähpanzer
3	Kerntruppe Panzer
4	Zusätzliche Panzer
5	Versorgungs-LKW
6	Reparatur-LKW
0	Artillerie

Wahl der Mission

Vor jeder Mission speichern

Prinzipiell sollten Sie vor jeder Mission Ihr Spiel speichern. Die Zufallsmissionen sind – wie der Name schon sagt – jedes Mal anders. Zwar bleiben die Missionstypen gleich, aber die Verteilung der Gegner, die Angriffsrichtung und die Karte selber ändern sich oft.

Zufallsmissionen

Für jede historische Mission müssen Sie jeweils wenigstens eine Zufallsmission spielen. Wenn Sie nur das Minimum an Zufallsmissionen spielen, werden Sie das Spiel bald als zu schwer empfinden. Wenn Sie partout nicht weiterkommen, versuchen Sie sich lieber an ein paar Zufallsmissionen, um Erfahrung und Bonuseinheiten zu sammeln.

Welche Mission?

Bei Zufallsmissionen sollten Sie zunächst nachprüfen, welche Bonuseinheit Sie am dringendsten benötigen. In der deutschen Kampagne beispielsweise sind die Panzer in der frühen Kriegsphase dem Feind gnadenlos unterlegen. Daher spielt ein schlauer deutscher Kommandant zunächst solche Missionen, die bessere Panzer als Bonus springen lassen.

Historische Missionen

Nach einer historischen Mission geht es in der Regel ins nächste Kampfgebiet. Wer möchte, kann aber im aktuellen Gebiet bleiben, um weiter Zufallsmissionen zu spielen. Für mehr Bonuseinheiten lohnt es sich nicht, weitere Einsätze zu absolvieren (siehe Updates). Sie können aber die Erfahrung der Einheiten und Ihres Spielers erhöhen. Wer unbedingt möchte, kann so lange spielen, bis der nächste Spieler-Rang erreicht ist. So ziehen Sie in Zukunft mit mehr Kerneinheiten ins Feld.

Bonuseinheiten und Updates

Bonuseinheiten

Eine Bonuseinheit gibt es stets für erfolgreich absolvierte Zufallsmissionen. Die neue Einheit ersetzt dann eine beliebige Einheit Ihrer Kerntruppe. Alle Bonuseinheiten eines Kampfgebietes stehen im folgenden Gebiet als Update zur Verfügung. Betrachten Sie den Bonus als frühzeitige Lieferung der modernsten Waffen. Wichtig: Bonuseinheiten gehen verloren, wenn Sie diese durch eine Einheit aus dem Update-Pool ersetzen!

Updates

Für jedes neue Operationsgebiet erhalten Sie zusätzliche Einheiten als Update. Sie können die Zusammensetzung Ihrer Kernarmee vor jeder Mission neu wählen. So haben Sie beispielsweise die Möglichkeit, Flaks statt Artillerie oder Sturmgeschütze statt normaler Panzer zu wählen. Passen Sie Ihre Kerntruppe stets den Anforderungen der Mission an.

Der harte Kern

Die Kerneinheiten

Hegen und pflegen Sie Ihre Kerneinheiten. Im Gegensatz zu allen anderen Einheiten sammeln diese Jungs Erfahrung und steigen auf. Höhere Schussgenauigkeit und größerer Sichtbereich sind unschätzbare Vorteile auf dem Schlachtfeld. Deswegen ist der Verlust einer erfahrenen Kerneinheit nicht akzeptabel. Laden Sie bei einem solchen Verlust lieber neu! Verlorene Kerneinheiten werden zwar für die nächste Mission ersetzt, verlieren dabei aber einen Erfahrungs-Rang.

Gezielt Erfahrung sammeln

Versuchen Sie, so viel Schaden wie möglich mit den Kerneinheiten anzurichten. Wenn andere Einheiten den Gegner ausschalten, sind die Erfahrungspunkte verschenkt. Beenden Sie nie automatisch eine Mission, nur weil alle Ziele erfüllt sind. Grasen Sie lieber noch die restliche Karte ab, um Gegner zu finden. Benutzen Sie Ihre Kerneinheiten und heimsen Sie Erfahrung ein – schließlich zählt jeder Punkt.

Beförderungen

Mehr Einheiten

Alle in Missionen gesammelten Punkte werden in Ihrer Personalakte gesammelt. Wenn Sie genug Erfahrung haben, steigen Sie einen Rang auf. Für den neuen Dienstgrad gibt es drei neue Kerneinheiten. In jeder Kampagne werden Ihre Kerntruppen zweimal aufgestockt. Sie befehligen im höchsten Rang also zwölf Kerneinheiten – je sechs Panzer und sechs Artillerie-Einheiten. Als Kommandant der Alliierten erhalten Sie bei der ersten Beförderung Artillerie, deutsche und russische Feldherren bekommen zuerst neue Panzer.

Frühe Beförderung

Es macht durchaus Sinn, sich die erste Beförderung so früh wie möglich zu erkämpfen. Sie können so lange Zufallsmissionen spielen, bis der neue Rang erreicht ist. Alle nachfolgenden Missionen werden dadurch natürlich leichter – immerhin treten Sie mit 50 % mehr Einheiten an.

Aufklärung

Wissen, wo der Gegner steckt

Oberste Priorität in jeder Mission hat die Kartenerkundung. Wenn Sie wissen, wo der Gegner welche Truppenteile stationiert hat, sind Sie im Vorteil. Es gibt mehrere Möglichkeiten, erfolgreich zu scouten.

Offizier und Scharfschütze

In den meisten Missionen steht Ihnen wenigstens eine dieser Aufklärungseinheiten zur Verfügung. Der Scharfschütze hat zwei entscheidende Vorteile: Er hat eine größere Sichtweite und kann – das ist das Beste – sich tarnen. Dadurch kommt er viel näher an gegnerische Stellungen heran, ohne gesehen zu werden. Achten Sie aber immer auf patrouillierende Fahrzeuge (Motorgeräusche). Haben Sie nur einen Offizier zur Verfügung, müssen Sie etwas vorsichtiger vorgehen. Vorsicht: Häuserecken, Bäume und Hecken versperren Ihnen die Sicht, da hilft auch das Fernglas nichts! Suchen Sie sich daher einen Punkt, von dem aus Sie an den Hindernissen vorbeigucken können.

Aufklärungsflugzeug

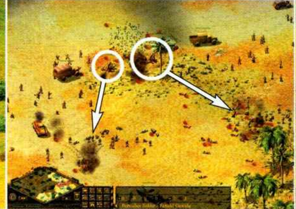
Wenn Sie über einen Aufklärer verfügen, setzen Sie diesen auch unbedingt ein. Speichern Sie aber auf jeden Fall ab, bevor Sie den Flieger losschicken. Sie wissen nie, ob der Gegner vielleicht über Luftabwehreinheiten verfügt. Wird Ihr Flieger abgeschossen, laden Sie einfach den alten Spielstand – Sie wissen ja jetzt, wo die gegnerische Flak steht und können diese entweder durch Sperrfeuer der Artillerie oder mithilfe des Scharfschützen ausschalten. Setzt der Gegner Jagdflieger ein, sobald Sie einen Aufklärer losschicken, macht die Luftaufklärung wenig Sinn.

Karte ablaufen

Etwas aufwendiger, aber durchaus effektiv ist die Methode, mit Ihren Einheiten die Karte nach und nach abzuklappern. Speichern Sie



ERSPÄHT Panzer wären hier verloren gewesen, doch der Scharfschütze hat die Gefahr rechtzeitig erkannt.



VERTEIDIGUNG Die beiden 88-Flaks werden spielend mit dem Infanterieansturm fertig.



FLANKE Die Panzer zerstören Sichthindernisse (1), entdecken Geschütze (2) und besetzen Häuser (3).



EINGEGRABEN Durch diese exzellente Verteidigungsstellung kommt kein einziger Gegner.



LUFTLANDUNG Der Scharfschütze springt in einem besetzten Dorf ab und neutralisiert die Artillerie.



VON ZWEI SEITEN Große Panzer sind am besten durch Angriffe von zwei Seiten zu knacken.

dazu sofort nach Missionsbeginn ab, erhöhen die Spielgeschwindigkeit auf das Maximum und düsen systematisch über die Karte. So machen Sie sich recht schnell ein Bild über die Gegnerpositionen. Wenn Sie mit der Aufklärung zufrieden sind, starten Sie die Mission neu. So bekommen Sie in der späteren Nachbesprechung schon mal eine bessere Wertung, weil Sie weniger Spielstände geladen haben.

Erdkunde

Höhen und Tiefen

Wenn Sie längere Zeit spielen, werden Sie feststellen, dass gegnerische Einheiten standardmäßig bestimmte Stellen auf der Karte besetzen. Ein Hügel in der Nähe einer Straße, ein größerer Dorfplatz, die Eckpunkte von Wüstenstädten – das sind typische Punkte für Flaks, Artilleriestellungen, Panzerabwehrkanonen, Schützengräben und so weiter. Besteht keine Gefahr eines schnellen Artilleriegegenfeuers, bepflastern Sie solche Stellen dauerhaft mit Sperrfeuer.

Flurbereinigung

Ihre Panzereinheiten sind sehr gut dafür geeignet, störende Hecken oder auch Mauern zu beseitigen. Oft werden dadurch versteckte Gegner sichtbar, die Sie dann unter Feuer nehmen. Außerdem erleichtern Sie dadurch Ihren Infanterieeinheiten, auf gegnerische Stellungen oder in Ortschaften zu stürmen.

Erstens, zweitens, drittens

Stillgestanden!

Drücken Sie zu Anfang jeder Mission zunächst die Leertaste, um das Spiel zu pausieren. Jetzt können Sie in aller Ruhe die Lage sondieren. Welche Einheiten haben Sie? Ist die Artillerie in dieser Mission dabei? Stehen Späher oder Offiziere unter Ihrem Kommando? Welche Form von Luftunterstützung ist verfügbar? Klären Sie diese Fragen, um überhaupt erst mal festzustellen, was für Optionen Sie haben. Schauen Sie sich dann das Gelände an. Nachschublager, Bunker und Ortschaften sind fast immer vom Feind besetzt. Nutzen Sie die Pausenfunktion, um Gruppennummern zu vergeben, Artillerie in Stellung zu bringen und einzugraben.

Plan-Änderung

Halten Sie nicht an der ursprünglichen Reihenfolge der Missionsziele fest. Oft ist es viel sinnvoller, die ganze Sache von hinten aufzuzäumen. Damit sind Sie in den meisten Fällen im Vorteil, da Sie den Gegner aus einer ganz anderen Richtung als ursprünglich vorgesehen attackieren.

Strategieplanung

Wenn Ihre Aufklärung abgeschlossen ist und Sie wissen, ob der Gegner über Artillerie oder Luftabwehr verfügt oder nicht, ergeben sich daraus schnell einige grundlegende Strategien:

Voraussetzung	Strategie
Keine gegnerische Artillerie	Dauerhafter Artilleriebeschuss gegnerischer Stellungen
Keine gegnerische Luftabwehr	Setzen Sie Ihre Bomber ein, gedeckt durch eigene Flaks.
Gegner hat nur Artillerie	Bombardieren Sie zuerst die Artilleriestellungen.
Gegner hat nur Luftabwehr	Flaks ausfindig machen und mit Artillerie beseitigen
Gegner hat Artillerie und Flaks	Intensive Kartenerkundung und gezielter Infanterie-/Panzereinsatz gegen Artillerie und Luftabwehr

Taktiken

Hinten rum

Die Briefings lesen sich zwar schön, stimmen aber oft nicht. Meldungen über angeblich feindfreie Abschnitte können Sie getrost vergessen. In der Regel ist es ohnehin besser, die Missionsziele von hinten anzugehen. Der Computer hat seine Verteidigung in der Regel auf den offensichtlichen Weg hin ausgerichtet. Umgehen Sie einfach die offensichtlichen Wege, schleichen Sie mit den Einheiten am Kartenrand entlang und bauen Sie Pontons, statt eine Brücke zu benutzen. So lässt sich der Gegner oft überraschen.

Von zwei Seiten angreifen

Wer versucht, Flak-Stellungen oder starke Panzer frontal mit einer Gruppe anzugreifen, wird sehr schnell zusammengeschossen. Teilen Sie daher Ihren Kampfverband und attackieren Sie aus mindestens zwei Richtungen – vornehmlich von der Seite oder von hinten. Der Gegner kann sich nur einem Angreifer zuwenden, so dass die zweite Gruppe die Schwachstellen beschießen kann.

Panzerungszonen – von hinten!

Machen Sie nie den Fehler, starke Panzer von vorne anzugreifen. Meistens besteht die Chance, ein solches Stahlmonster von der Schwachstelle anzugreifen. Üblicherweise sind alle Panzer hinten am wenigsten gepanzert. Achten Sie umgekehrt auch immer darauf, Ihrem Gegner nie das ungeschützte Hinterteil darzubieten.

Häuser und Schützengräben besetzen

Lassen Sie Ihre Fußsoldaten nie im Freien herumstehen. Die Truppen sind in Häusern viel besser geschützt. Gibt es keine Gebäude, heben Sie Schützengräben aus. Anrückende Panzerverbände kommen oft zum Erliegen, wenn sie von Ihren Jungs mit Handgranaten begrüßt werden.

Lockvogel

Wenn es die Zeit erlaubt, bereiten Sie perfekt gestaltete Hinterhalte vor. Graben Sie Panzer und Geschütze ein, bringen die Infanterie in Stellung und legen Sie Minen zur Begrüßung. Ist alles vorbereitet, fahren Sie mit einer gut gepanzerten oder schnellen Einheit zum Gegner in der Nähe, warten, bis er auf Sie reagiert, und fahren zu Ihrem Verband zurück. Die Verfolger werden im Nu zerlegt.

Blitzangriff

Ein guter Trick, gegnerische Geschütze und Flaks auch ohne Scharfschützen einzunehmen, ist der schnelle Vorstoß. Fahren Sie mit Ihren Panzern in Schussweite einfach an den Stellungen vorbei. In voller Fahrt benutzen die Einheiten automatisch die Bord-MGs und mähen damit oft die ganzen Geschützmannschaften nieder. Wichtig: Bleiben Sie nicht stehen!

Brückensicherung

Oft genug gibt es Brücken auf der Karte – nutzen Sie diese richtig aus. Wenn Sie wissen, aus welcher Richtung mit Gegnern zu rechnen ist, bauen Sie sich immer an der Ihnen zugewandten Flussseite auf – nie vor der Brücke. Der Vorteil liegt klar auf der Hand – die Gegner müssen die enge Brücke passieren, um Sie zu erreichen. Postieren Sie zusätzlich Paks und Flaks links und rechts neben der Brücke, garnieren die Überfahrt mit Minen und schon kommt kein gegnerischer Panzer mehr heil auf die andere Flussseite.

Aufbau in Hinterhalts-Stellung

Postieren Sie Ihre Panzer verteilt um ein gegnerisches Lager. Fahren Sie nun mit einer flinken Einheit durch das Lager – die Gegner werden sichtbar und Ihre Panzer feuern auf die erkennbaren Ziele. Diese Taktik eignet sich gut, um kleinere Dörfer oder Depots auseinander zu nehmen.

Maulwurfsleben

Panzer lassen sich bequem mit einem Mausklick eingraben – für die Infanterie ist das etwas aufwendiger. Wenn Sie wissen, aus welcher Richtung zum Beispiel gegnerische Panzer anrücken, heben Sie schnell Gräben aus und postieren Sie Ihre Soldaten darin. Die Jungs sind dort bestens geschützt – selbst Artilleriefeuer halten sie lange stand. Stoßen Sie umgekehrt auf feindlich besetzte Gräben, setzen Sie vorwiegend Maschinengewehre ein. Die Bord-MGs der Panzerfahrzeuge sind da am effektivsten.

Infanterieeinsatz

Machen Sie nicht den Fehler, Ihre Infanterie untätig rumhocken zu lassen. Richtig geführt, erreichen Sie so manches Missionsziel leichter. Die Infanterie ist vor allem dazu geeignet, gegnerische Artillerie- oder Panzerstellungen zu stürmen. Wählen Sie dazu unbedingt den aggressiven Bewegungsmodus und lassen Sie die Jungs vorwärts stürmen. Die Hauptziele solcher Scharmützel liegen nicht in der Zerstörung, sondern darin, die Stellungen sichtbar zu machen, damit Sie mit Haubitzen oder Artillerie gezielt zuschlagen können beziehungsweise in der Ablenkung, um dann mit schnellen Panzerattacken nachzusetzen.

B

Einheitenklau

Missionen, in denen Sie einen Scharfschützen besitzen, eignen sich hervorragend, um gegnerische Flaks und Artilleriegeschütze zu übernehmen. Der Scharfschütze schleicht dazu zu den Stellungen hin und schaltet aus sicherer Entfernung die Geschützmannschaften aus. Nehmen Sie im Laufe des Spiels die entsprechenden Kartenpunkte ein, übernehmen Sie mithilfe der Versorgungs-LKWs das wertvolle Beutegut. Sie nehmen zwar davon nichts mit in die nächste Mission, können sich aber die weitere Mission oft erleichtern.

Tod aus der Luft

Ihre Lufteinheiten tragen oft zum entscheidenden Moment bei, um eine Schlacht zu gewinnen. Der Computergegner reagiert aber in der Regel mit der richtigen Kontereinheit: Falls Sie zum Beispiel die Flaks ausgeschaltet haben und Bomber einsetzen, können Sie darauf wetten, dass der Gegner Jäger entgegenschickt. Solange Sie selber über Flaks verfügen, postieren Sie diese entlang der gegnerischen Anfluglinie. Ansonsten warten Sie einfach, bis der Gegner einen Aufklärer losschickt. Wenn Sie jetzt Ihre Bomber einsetzen, kann der Gegner keine weitere Flugstaffel aussenden.

Dicke Rohre

Der richtige Artillerieeinsatz

1. Solange Sie noch im Dunkeln tappen, sind Sie mit dem Sperrfeuer gut beraten. Gegnerische Depots oder Unterstände sind auch auf der unaufgeklärten Karte sichtbar – dort sind auf jeden Fall gegnerische Einheiten. Platzieren Sie dort das Sperrfeuer. Da sich gerade in den Zufallsmissionen die Karten wiederholen, kennen Sie bald die typischen Gegnerstandorte.
2. Klären Sie gerade ein Gebiet auf, stellen Sie bei der Artillerie das Sektorfeuer ein – erspähte Einheiten werden dann gezielt unter Feuer genommen.
3. Müssen Sie mit gegnerischen Artillerieschlägen rechnen, ziehen Sie nach Ihrem Artilleriefeuer sämtliche Geschütze ab und bauen sie an einem anderen Standort auf. Sie können darauf wetten, dass der Gegner Ihren ursprünglichen Standort unter Sperrfeuer legt.
4. Das Ankoppeln der Geschütze und das Umsetzen nimmt viel Zeit in Anspruch, speichern Sie daher lieber vor Ihrem Artilleriefeuer ab, um zu sehen, ob genügend Zeit vor dem Gegenschlag bleibt.
5. Verfügt die Gegenseite über Lufteinheiten, stellen Sie wenigstens eine Flak zum Schutz Ihrer Artilleriestellungen ab. Alternativ setzen Sie Ihre eigenen Jäger ein, die Sie über der Stellung kreisen lassen.
6. Besonders effektiv sind natürlich mobile Artillerie-Panzer. Diese können gegnerischem Beschuss sofort ausweichen und haben so eine viel höhere Lebenserwartung.

Superwaffe: Flak

Die Flak ist bei weitem nicht nur zur Luftabwehr zu gebrauchen. Selbst mit Panzern und Infanteriehorden wird diese Einheit spielend fertig. Spendieren Sie daher Ihrer Kampfgruppe immer wenigstens eine Flak dazu. Vor Ort schützt Sie die Panzer außerdem vor eventuellen Bomberangriffen.

Friendly Fire

Denken Sie unbedingt daran, das Artillerie-Feuer abzubrechen, sobald Ihre Panzer in die Nähe des Zielgebiets kommen. Die Ari feuert auf ein Gebiet – und es ist ihr herzlich egal, wer von den Granaten getroffen wird.

Der Nachschub

Munition, Personal und Reparatur

Machen Sie es sich zur Gewohnheit, Ihre Kampftruppe mit wenigstens einem Reparatur- und einem Munitions-LKW in gebührendem Abstand zu begleiten. Andernfalls laufen Sie Gefahr, ohne Feuerkraft dazustehen oder mit gesprengten Ketten liegen zu bleiben. Wenn Sie erst dann Nachschubkräfte anfordern, werden die ungeschützten Transporter unter Umständen von herumstreunenden Gegnern angegriffen. Der Personal-LKW vor Ort versetzt Sie außerdem in die Lage, schnell gewonnene Geschütze oder Flaks zu besetzen, bevor der Gegner seine Versorgungs-LKWs hinschickt.

Aufmunitionieren

Achten Sie stets auf den Vorrat Ihrer Versorger. Ist dieser erschöpft, gurken die Fahrer ohne Rücksicht auf etwaige Gegner zum nächsten Depot, um Nachschub zu bunkern. Schicken Sie die Versorger lieber manuell und rechtzeitig zu den Depots. STEFAN WEISS/FLORIAN WEIDHASE

ALLIIERTE KAMPAGNE

Operation Jupiter: Mission 1

1. Schalten Sie die Infanterie im Schützengraben aus.
2. Stürmen Sie mit der gesamten Infanterie schnell den Bauernhof.
3. Bringen Sie die leichten Haubitzen verteilt auf dem Acker in Stellung.
4. Anstatt ungenaues Sperrfeuer auf die gegnerische Artillerie zu legen, klären Sie die Stellungen mit Ihrem Flieger auf und setzen Sie die Geschütze gezielt ein.
5. Klären Sie mit dem Flieger rund um den Bahnhof auf und setzen Sie die Geschütze ein, um die Gegner zu beseitigen.

ALLIIERTE KAMPAGNE

Operation Jupiter: Mission 2



1. Es gibt ein Bonusziel: Beseitigen Sie alle Feinde.
2. Klären Sie mit einem Flieger in Richtung Süden auf und holen Sie sich das Depot bei dem kleinen Haus.
3. Erkunden Sie mit der Infanterie den westlichen Abschnitt, dort ist eine deutsche Infanteriegruppe postiert.
4. Marschieren Sie mit zwei Infanterie-Trupps auf die Hügel östlich davon und stöbern Sie die dortigen deutschen Infanteristen auf. Danach postieren Sie sich auf den Hügeln oberhalb des Bahnhofs.
5. Stürmen Sie mit ein bis zwei Infanterietrupps die Straße Richtung Süden, um auf jeden Fall die deutsche Artillerie auszuschalten. Erledigen Sie die deutschen Geschützmannschaften und erobern Sie die Geschütze. Ziehen Sie die Infanterie dann etwas zurück, um nicht von den Deutschen in den besetzten Häusern beschossen zu werden.
6. Klären Sie den südlichen Abschnitt mit dem Dorf mithilfe eines Fliegers auf und nehmen Sie die besetzten Häuser unter Artilleriebeschuss.
7. Sobald Ihre einmarschierende Infanterie Blickkontakt mit den Gegnern am Bahnhof hat, eröffnen die auf dem Hügel postierten Trupps das Feuer.

ALLIIERTE KAMPAGNE

Plan D, Die Verteidigung Frankreichs: Mission 3

1. Es gibt ein Bonusziel: Feindlichen Panzerverband zerstören.
2. Schicken Sie den Scharfschützen los, um das andere Flussufer einzusehen.
3. Zerstören Sie mit Ihren Tanks die beiden deutschen Panzereinheiten.
4. Vorsicht, kurz hinter der Brücke liegen Panzerabwehrminen! Fahren Sie daher nahe am Flussufer entlang, dort sind Sie sicher.
5. Kümmern Sie sich zuerst um die Batterien im Süden. Der Scharfschütze erledigt als Erstes die beiden Paks hinter der kleinen Brücke. Stoßen Sie mit den Panzern ins Dorf dazu und graben Sie sich dort ein.
6. Der Scharfschütze erledigt inzwischen im Schleichgang die Geschützmannschaften der Artillerie auf dem unteren Feld. Sobald alle Infanteristen erledigt sind, holen Sie sich die Geschütze und bauen Sie diese vor der Stadt auf.
7. Alternativ können Sie im Südwesten eine Brücke errichten und von dort die Karte aufräumen.
8. Bevor Sie die Stadt blindlings bombardieren, sichern Sie sich mithilfe des Scharfschützen die Flak am Nordende der Stadt, neben der Kapelle.
9. Wenn Sie die Stadt eingenommen haben, trifft Verstärkung ein. Ziehen Sie die neuen Panzer gleich zum Dorf nach. Arbeiten Sie sich mit den Panzern zum Depot vor, unterstützt von Artilleriefeuer.
10. Richten Sie sich unterhalb der Kreuzung für die anrückenden Panzer ein. Vergraben Sie sich mit Blick nach Nordosten und lassen Sie die Tanks anrücken. Alternativ postieren Sie zwei Paks auf der kleinen Anhöhe bei dem westlichen Depot oberhalb des Bauernhofs.

Operation Crusader, Das Ende der Belagerung von Tobruk: Mission 4

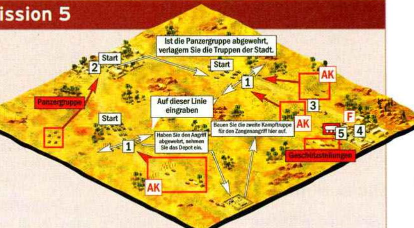
ALLIIERTE KAMPAGNE

1. Es gibt ein Bonusziel: Feindliche Artilleriebatterien zerstören.
2. Kümmern Sie sich als Erstes um den anrückenden Panzerverband. Gehen Sie dazu mit Ihren Tanks in Stellung. Fahren Sie ein Stück vor und graben Sie sich ein. Benutzen Sie Ihre Infanterie, um Geschütze und gegnerische Soldaten auszuschalten.
3. Sobald dieses Teilziel erreicht ist, erledigen Sie die Flak-Stellungen. Stürmen Sie mit der Infanterie vor, um die Ziele sichtbar zu machen und greifen Sie mit den Panzern an.
4. Rücken Sie danach mit Ihrem Kampfverband Richtung Tobruk vor. Die Mission ist recht schnell beendet, spielen Sie trotzdem weiter, bis Sie die ganze Karte aufgedeckt haben.
5. Zerstören oder übernehmen Sie alle Artilleriebatterien, um damit das Bonusziel zu erfüllen.

Operation Torch, Die Invasion in Nord-Afrika: Mission 5

ALLIIERTE KAMPAGNE

1. Graben Sie sich mit Ihren Panzereinheiten an den beiden Straßenpunkten ein. Wenn Sie fix genug sind, errichten Sie noch Schützengräben für die Infanterie.
2. Die Panzer in der Stadt belassen Sie, wo sie sind und graben sie ebenfalls ein – die kleine Gruppe muss vier anrückende Panzer abwehren.
3. Machen Sie nicht den Fehler und stürmen nach der Abwehr der deutschen Angriffswelle auf die Stadt zu. Locken Sie nach Möglichkeit gegnerische Panzer zu Ihren eingegrabenen Einheiten hin und nehmen Sie diese dort auseinander.
4. Belegen Sie die Stadt im Osten mit Flächenbombardement der Artillerie, bevor Sie vorrücken. Versuchen Sie auf jeden Fall, die Flak damit zu erwischen, damit Sie Bomber einsetzen können.
5. Achtung, in der Stadt befindet sich ein Tiger – erledigen Sie ihn am besten mit Bombern oder mit einem gezielten Zangenangriff.



Operation Diadem, Die Offensive in Italien: Mission 6

ALLIIERTE KAMPAGNE

1. Bevor Sie irgendetwas auf der Karte unternehmen, heißt es: eingraben! Heben Sie Schützengräben für die Infanterie aus, machen Sie Ihre Flaks und Artilleriegeschütze einsatzbereit und buddeln Sie die Panzereinheiten ein.
2. Rechnen Sie im Südwesten mit einem heftigen Panzervorstoß seitens der Deutschen – mit Ihren eingegrabenen Einheiten haben Sie aber alle Mittel, um den Angriff abzuwehren.
3. Nehmen Sie danach die nördlichste Siedlung unter Flächenbeschuss mit hrer Artillerie. Damit schalten Sie die gegnerische Artillerie aus. Haben Sie auch die Flaks ausgeschaltet (Scharfschütze), setzen Sie außerdem Ihre Bomber ein.

Operation Overlord, Die Invasion in der Normandie: Mission 7

ALLIIERTE KAMPAGNE

1. Graben Sie zuerst alle Einheiten ein und warten Sie die Angriffswellen der Deutschen ab.
2. Danach müssen Sie zum großen Bunker im Süden vorstoßen. Halten Sie sich aber mit Ihren mobilen Einheiten von dem Zielgebäude fern, es genügt, die Unterstände in der Nähe auszuschalten. Bequemer geht das mit der Artillerie.

Battle of the Bulge, Die Ardennen-Offensive: Mission 8

ALLIIERTE KAMPAGNE

1. Rechnen Sie mit einer großen Materialschlacht. In der Regel greifen die Deutschen zunächst aus südwestlicher Richtung an. Stellen Sie sicher, dass in der Nähe der Paks Versorgungs-LKWs bereitstehen, die für Munitions- und Personalnachschub sorgen können.
2. Ganz im Südwesten befindet sich eine kleine Brücke – zerstören Sie diesen Übergang, um vor Hinterhalten sicher zu sein.
3. Erhalten Sie Ihre Verteidigungslinie aufrecht. Sobald sich die vorderen Schützengräben leeren, füllen Sie diese von hinten mit Infanterie auf. Der Gegner soll sich immer wieder an der vordersten Linie festbeißen müssen. Beharken Sie die beschäftigten Panzereinheiten dann mit Artillerie, Panzern und Paks.
4. Nachdem Sie Ihre Verstärkung durch das superschwere Sturmgeschütz erhalten haben, müssen Sie kurze Zeit später den Prototypen des deutschen Pendants (Maus) zu Blech verarbeiten. Fahren Sie daher Ihr Supergeschütz schnell an die Front zur nördlichen Straße. Danach müssen Sie einen Gegenschlag führen. Speichern Sie ab und bringen Sie Ihre verbliebenen Truppen auf Vordermann (Aufmunitionieren, Reparieren).
5. Für den restlichen Missionsabschnitt benötigen Sie eigentlich nur das Sturmgeschütz. Egal, ob es sich um deutsche Geschütze, Flak-Stellungen oder Panzer handelt, das T-28 räumt mit allem auf. Natürlich geht es schneller, wenn Sie noch einige Panzereinheiten dazugesellen. Folgen Sie mit je einem Munitions- und Reparatur-LKW Ihrer Kampftruppe, um den Nachschub sicherzustellen. Arbeiten Sie sich am östlichen Kartenrand in Richtung Süden vor und stöbern Sie die verbleibenden deutschen Panzereinheiten auf.

Legende für alle Karten

- A Artillerieziel
- Infanterie
- Radpanzer
- Artillerie
- Luftaufklärung
- Feindliche Infanterie
- Feindliche Artillerie
- Feindliche Panzer
- Mörser
- Feindlicher Mörser
- F Flak
- P Pak
- AK Anrückender Kampfverband

DTM Race Driver

Als Neuling haben Sie es in der Rennfahrer-Branche nicht gerade leicht. Die Konkurrenten setzen alles daran, Ihre Karriere auszubremsen, während Ihr Manager Sie immer mehr unter Erfolgszwang setzt. Wie Sie mit dieser prekären Situation umgehen, zeigen wir Ihnen auf den nächsten vier Seiten.



ABGEDRÄNGT Mit einem gezielten Stoß schicken Sie den Konkurrenten in das Kiesbett. Durch den Rempler leicht abgebremst, können Sie nun ohne Probleme durch die Kurve jagen.

D

Aller Anfang ist schwer

Das erste Rennen

Zu Beginn müssen Sie Ihr Können erst einmal unter Beweis stellen. Das vorgegebene Zeitlimit sollte selbst für untalentierte Piloten kein Problem darstellen. Fahren Sie langsam, fahren Sie sicher. So ist es ein Leichtes, den ersten Vertrag als Profi-Fahrer unter Dach und Fach zu bekommen.

Soll ich mich fair verhalten?

Für den Fall, dass Sie schnell gewinnen möchten, lautet die Antwort auf diese Frage eindeutig „Nein". Es gibt keinerlei Regeln, die Ihnen verbieten, Mitstreiter von der Strecke zu rammen oder sie nicht überholen zu lassen. Ebenso gibt es keine Regel, die Ihnen verbietet, kurzzeitig die Strecke zu verlassen und Abkürzungen zu nehmen.

So meistern Sie die erste Saison

In den sechs kommenden Rennen müssen Sie sich keinen Zacken aus der Krone brechen. Machen Sie sich mit dem Fahrverhalten Ihres Wagens vertraut und überstürzen Sie nichts. Selbst wenn Sie zu Beginn der Rennläufe nur die Rücklichter der Konkurrenz bewundern dürfen, sollten Sie auf keinen Fall versuchen, Ihr Glück zu erzwingen. Wenn Sie ruhig und sicher fahren, holen Sie das Feld so oder so ein und können sich ohne große Mühen in den Punkterängen festsetzen. In der ersten Saison gilt: Wer viel wagt, der verliert. Vermeiden Sie riskante Überholmanöver und warten Sie, bis sich eine sichere Möglichkeit bietet, an der Konkurrenz vorbeizuziehen.

Die Schonfrist ist vorbei

Nachdem Sie die erste Saison (hoffentlich als Sieger) absolviert haben, beginnt der Ernst des Rennfahrerlebens. Die Widersacher fahren rücksichtslos, die Strecken sind anspruchsvoller und der Erwartungsdruck des jeweiligen Arbeitgebers steigt weiter an. Ab jetzt müssen Sie um jeden einzelnen Punkt kämpfen. Wenn Sie die folgenden Profi-Tipps beachten, werden Sie weiterhin vom Siegertreppchen winken.

Die Wetterverhältnisse

Achten Sie auf Petrus' Launen. Wer bei Regenrennen den falschen Reifen wählt, wird buchstäblich nass gemacht. Prüfen Sie die Streckenverhältnisse mit einer Testfahrt. Außerdem hören Sie die Regentropfen auf das Garagendach prasseln. Bei normalen Rennstrecken benutzen Sie stets die guten, alten Slicks, während hügeliges Terrain am besten mit Intermediate-Reifen zu bewältigen ist.

Soll ich immer speichern?

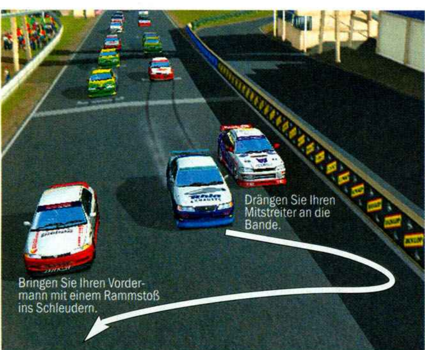
Speichern Sie nach jedem „gelungenen" Rennen einer Rennserie ab. Haben Sie in einem der nächsten Rennen Pech und erreichen nur eine schlechte Platzierung, kann Ihnen das die gesamte Rennserie versauen. Speichern Sie in diesem Fall nicht ab, sondern verlassen Sie die Meisterschaft, laden den letzten Spielstand und fahren das Rennen erneut.

Der perfekte Rennstart

Geben Sie auf keinen Fall Vollgas. Besonders mit stark motorisierten Wagen bleiben Sie sonst fast auf der Stelle stehen, während die Gegner an Ihnen vorbeiziehen. Versuchen Sie, dosiert Gas zu geben, damit die Räder Ihres Vehikels noch Grip haben und nicht durchdrehen. Der kleine Balken unterhalb des Tachos zeigt Ihnen, wie viel Gas Sie geben. Leuchtet am Ende des Balkens der rote Punkt auf, geben Sie Vollgas. Trainieren Sie Starts am besten in den Duellen gegen andere Fahrer. Hier treten Sie und Ihr Gegner immer mit gleichen Wagen an. Versuchen Sie, das Gas so zu dosieren, dass Sie nicht bereits auf der Startgeraden abgehängt werden. Einen perfekten Start erkennen Sie daran, dass Sie genauso schnell wie Ihr Gegner beschleunigen.

Ich brech' ab!

Die meisten Veranstaltungen sind nur auf wenige Runden angesetzt. Aus diesem Grund reicht ein einziger, schwerer Fehler aus, den Anschluss an das Feld zu verlieren und in uneinholbaren Rückstand zu geraten. Zögern Sie nicht, ein verhunztes Rennen abzubrechen. Sobald Sie sich wieder in Ihrer Garage befinden, verlassen Sie die Saison und kehren zum Bürobildschirm zurück. Wenn Sie jetzt erneut den Laufbahn-Modus anwählen, steigen Sie vor dem verlorenen Rennen ein und erhalten eine weitere Chance. Profis erkennen



BILDERBUCHSTART Wenn Sie vor dem Startsignal dosiert Gas geben, können Sie die Konkurrenz bereits zu Beginn des Rennens hinter sich lassen.



CHAOS Verursachen Sie in einer engen Kurve eine Massenkarambolage (1). Mit ein wenig Übung fahren Sie als Erster aus dem verkeilten Haufen heraus (2).


ÜBERHOLVERSUCH Da die Computergegner nicht sehr riskant fahren, können Sie innen vorbeiziehen.


ABGEKÜRZT Mit einem flotten Wagen lohnt es sich, mitten durch die Schikanen zu brettern.


UND TSCHÜSS Um die Bonusrennen zu gewinnen, müssen Sie fiese Tricks anwenden.

bereits am Startfeld, wie es um die Siegeschancen steht. Da die Startaufstellung Ihrer Mitstreiter variiert, können Sie das Rennen bereits vor dem Start abbrechen und erst dann einsteigen, wenn Ihnen die Startkonstellation zusagt.

Aufnahmeprüfungen und Testfahrten

Um für bessere Teams zu fahren, müssen Sie häufig eine Testfahrt absolvieren. Sie haben dafür lediglich zwei bis drei Versuche. Anfangs sollten Sie keine Probleme haben, die Zeitlimits einzuhalten. Spätestens ab der Power-Racing-Gruppe werden Sie nicht jede Aufnahmeprüfung auf Anhieb bestehen. Wenn Sie die Versuche „versemmelt" haben, werden Sie vom jeweiligen Team als Fahrer abgelehnt. Unendlich viele Versuche sind kein Problem: Speichern Sie vor Ihrer Testfahrt und laden diesen Spielstand, wenn der Versuch in die Hose ging. Mit diesem Trick schaffen Sie es, bei jedem Team einzusteigen!

Die Bonusrennen

Nachdem Sie eine Saison erfolgreich absolviert haben, melden sich diverse Herausforderer bei Ihnen. Die folgenden Mann-gegen-Mann-Duelle sind auf eine Runde angelegt. Gefahren wird mit extravaganten Fahrzeugen, die Sie im Falle eines Sieges behalten und im Freie-Fahrt-Modus einsetzen können. Meistens erweisen sich die gegnerischen Piloten als äußerst gewieft, so dass sie mit fairen Mitteln kaum zu schlagen sind. Fahren Sie hinter dem Herausforderer her und warten Sie auf einen günstigen Moment, ihn in das Kiesbett zu schießen oder ins Schleudern zu bringen. Jetzt können Sie den Vorsprung über die Runde bringen.

Hängen Sie sich dran

Sie werden feststellen, dass die Konkurrenz in Sachen Abzug meist einen Vorteil hat. Um diesen Nachteil auszubügeln, klemmen Sie sich ans Heck der Mitstreiter und nutzen den Windschatten. „Saugen" Sie sich an das Heck Ihres Vordermanns und schießen Sie auf einer langen Gerade an ihm vorbei. Achten Sie darauf, vor der nächsten Kurve rechtzeitig auszuscheren, um Auffahrunfälle zu vermeiden.

Betreiben Sie Blockadepolitik

Gegner, die sich nur knapp hinter Ihnen befinden, werden durch einen roten Pfeil am unteren Bildschirmrand gekennzeichnet. Außerdem können Sie sie wegen des guten Surround-Sounds den Gegner bestens orten. Lassen Sie die Störenfriede auf gar keinen Fall vorbeiziehen. Achten Sie darauf, dass Sie Ihrem Widersacher stets vor der Nase herfahren. In günstigen Fällen fährt Ihnen der ungeduldige Verfolger ins Heck und verpasst Ihnen zusätzlichen Schub, während der Konkurrent zurückfällt. Sollte Ihr Hintermann Sie dennoch passieren, warten Sie so lange, bis er fast an Ihrem Flitzer vorbei ist, um ihn dann empfindlich in die Seite zu rammen. Oftmals verliert der Gerempelte die Kontrolle über sein Fahrzeug und fällt weit zurück. In einigen Rennen sind Sie hinsichtlich Ihres Autos derart benachteiligt, dass gezielte Rammattacken die einzige Möglichkeit sind, die Konkurrenz für sich zu entscheiden.

Der Navigator

Der Schlüssel zum Erfolg heißt Streckenkenntnis. Während den Testfahrten prägen Sie sich den Verlauf so lange ein, bis Sie jeden Asphalthubbel kennen. Da es bei der großen Anzahl der Kurse schwer fällt, alle im Gedächtnis zu behalten, können Sie selbiges mit dem eingeblendeten Navigator auffrischen. Ihre momentane Position wird mit einem roten Kreis auf dem Streckenschema markiert. Mit ein wenig Übung ist es möglich, gleichzeitig auf die Straße und auf den Navigator zu achten. Auf diese Weise wissen Sie immer, wie eng die nächste Kurve ist und sind vor unliebsamen Überraschungen sicher.

Auf dem rechten Weg bleiben

Wie im echten Rennsport müssen Sie auch bei **DTM Race Driver** darauf achten, möglichst auf der Ideallinie zu fahren. Diese erkennen Sie an der abgenutzten Asphaltlinie auf der Stecke. Auf einigen Strecken benutzen die Computergegner Routen, die von der Ideallinie abweichen. Fahren Sie den Widersachern nach und prüfen Sie, ob deren Alternativ-Linie für Sie von Vorteil ist.

Kleiner Mann im Ohr

Während der Rennen sind Sie stets per Funkkontakt mit Ihrem Boxenteam verbunden. Ihre Crew gibt Ihnen wichtige Informationen über den Rennverlauf, Schadensmeldungen und Komplikationen. Nehmen Sie Bedenken vonseiten der Box niemals auf die leichte Schulter und halten Sie sich an deren Anordnungen.

Was hat es mit Boxenstopps auf sich?

Bei einigen Rennen müssen Sie in die Box. Wenn Sie diese Vorschrift ignorieren, werden Sie disqualifiziert. Legen Sie in solchen Rennen gleich nach einer der ersten Runden einen Boxenstopp ein. Da Ihre Kontrahenten nun einen Vorsprung haben, können Sie unbehindert Ihre Runden drehen und sich dem Feld von hinten nähern. Spätestens, wenn Ihre Mitstreiter in die Boxengasse fahren, können Sie zu ihnen aufschließen oder an ihnen vorbeiziehen. Außerdem hat ein früher Boxenstopp den Vorteil,



DRANBLEIBEN Im Windschatten können Sie zu Ihren Vordermännern aufschließen und im geeigneten Moment zum Überholen ansetzen.



AUFGEBOCKT Je größer der Blechschaden, desto länger der Boxenstopp. Fahren Sie in die Boxengasse, solange Ihr Wagen noch einigermaßen in Schuss ist.

dass Ihr Wagen – wenn überhaupt – nur leicht beschädigt ist und die Reparaturen wenig Zeit in Anspruch nehmen. In Rennen, für die kein Boxenstopp vorgeschrieben ist, lohnt sich ein Pitstop nicht. Wollen Sie zum Beispiel Ihren Wagen nach einem Crash reparieren lassen, verlieren Sie so viel Zeit, dass ein Sieg oder ein Punkte-Rang in weite Ferne rücken.

Ab durch die Mitte

Wenn sich vor Ihnen ein Unfall ereignet hat, bleibt Ihnen häufig nichts anderes übrig, als die Strecke zu verlassen, um den verunglückten Wagen auszuweichen. Aber auch wenn Sie in langsamen, engen Kurven überholen, können Sie kurzzeitig querfeldein fahren. Achten Sie dabei auf die Beschaffenheit des Bodens neben der Piste. Auf Gras können Sie Ihren Wagen noch relativ schnell fahren, während Kies oder Sand die Geschwindigkeit stark verringern. Häufig können Sie eine Schikane oder eine Doppelkurve umgehen, indem Sie – ohne auf Verluste zu achten – mitten hindurch düsen. Allerdings sind Sie so nicht zwangsläufig schneller, als wenn Sie auf der Strecke bleiben. Abseits der Strecke verliert Ihr Vehikel an Geschwindigkeit. Deswegen sollten Sie versuchen, so schnell wie möglich wieder auf Asphalt zu fahren. Auch der Wagen spielt hierbei eine Rolle. Ein langsames Gefährt mit wenig PS kann in den meisten Fällen eine Schikane schneller regulär meistern, als wenn Sie versuchen abzukürzen. Kommen Sie hingegen mit 300 km/h in einem Rennwagen angeschossen, können Sie Zeit sparen, indem Sie mit Vollgas eine Schikane oder S-Kurve abseits der Strecke passieren.

Machen Sie Stress

Ein besonders nettes Gimmick ist das künstliche Nervenkostüm der Mitstreiter. Wenn Sie Ihrem Vordermann ständig am Heck kleben, wird dieser nach einiger Zeit unruhig und begeht entscheidende Fehler. Versuchen Sie daher nicht, Ihre Position auf Biegen und Brechen zu verbessern, sondern warten Sie, bis sich eine geeignete Möglichkeit ergibt.

Sorgen Sie für Chaos

Eine andere effektive, wenn auch nicht ganz faire Methode, das Rennen für sich zu entscheiden: die bewusste Provokation von Massenkarambolagen. Dieser Trick funktioniert nur, wenn das Feld vor Ihnen dicht gedrängt fährt. Warten Sie eine enge Kurve (am besten eine Haarnadel) ab und sausen Sie mit voller Geschwindigkeit in das Heck Ihres Vordermannes. Mit ein wenig Übung ist es möglich, das gesamte Führungsfeld ineinander zu verkeilen und als Erster aus dem Trümmerhaufen herauszuspritzen. Während das Feld sich wieder ordnet, fahren Sie einem unbedrängtem Sieg entgegen.

Ohne Taktik geht nichts

Der Karriereplaner

Nachdem Sie die erste Saison gemeistert haben, bieten Ihnen diverse Rennställe Arbeitsverträge an. Gerade als Karrierestarter sollten Sie darauf achten, die Anforderungen in Grenzen zu halten und nur adäquate Aufgaben anzunehmen. In den E-Mails können Sie die Vorstellungen der Rennställe nachlesen. Wenn ein Team in der letzten Saison den ersten Platz belegte, ist eine Verbesserung logischerweise nur schwer möglich. Der neue Arbeitgeber erwartet in einem solchen Fall einen Sieg. Um sich nicht unter zu hohen Erfolgsdruck zu setzen, sollten Sie sich ein Team suchen, das in der Vorsaison nur mäßig abgeschnitten hat. Hier sind die Anforderungen wesentlich niedriger und der Teamchef ist bereits mit wenigen Punkten zufrieden. Auf diese Weise erklimmen Sie die Karriereleiter auf der Überholspur.

Werden Sie Ihrer Aufgabe gerecht

Versuchen Sie nicht, den Superhelden zu markieren. Wenn es Ihrem Teamchef ausreicht, am Ende der Saison dreimal gepunktet zu haben, müssen Sie gar nicht erst versuchen, Meister zu werden. Niedrige Anforderungen haben ihre Begründung meist in mäßigen Wagen oder extrem starker Konkurrenz. Wenn Sie versuchen, über das Ziel hinauszuschießen, ist es sehr wahrscheinlich, dass Sie selbiges erst gar nicht erreichen.

Berücksichtigen Sie die Tabellenkonstellation

Prägen Sie sich die Namen und Autos der Mitstreiter genau ein. Machen Sie Ihre Überholabsichten vom Tabellenplatz des Widersachers abhängig. Wenn Sie sich beispielsweise an zweiter Position befinden, müssen Sie herausfinden, wie „wichtig" der führende Konkurrent ist. Ist der Anführer in der Tabelle vor Ihnen platziert, lohnt sich ein Angriff. Ist der Gegner in der Meisterschaft abgeschlagen, ist es nicht ratsam, ihn auf Teufel komm raus zu attackieren.

Die richtige Fahrtechnik

Kratzen Sie die Kurve!

Die besten Möglichkeiten, um an der Konkurrenz vorbeizuziehen, bieten sich in den Kurven. Dabei gilt: je enger die Kurve, desto größer die Überholchance. Die Computergegner neigen dazu, vor den Biegungen scharf zu bremsen und erst nach dem Scheitelpunkt wieder Gas zu geben. Hier die Tipps, wie Sie die Kollegen am besten versägen:

1. Brettern Sie mit Vollgas auf die Kurve zu. Bleiben Sie dabei auf der Innenbahn. Selbst wenn die Rivalen bereits voll in die Eisen steigen, setzen Sie die Fahrt unvermindert fort. Vor jeder Kurve befinden sich mehrere Hinweisschilder. Bremsen Sie erst beim letzten Schild vor der Kurve voll ab und passieren Sie die Gegner, bevor diese wieder Gas geben. Bei engen Kehren können Sie mit geschicktem Handbremseneinsatz wichtige Sekunden gutmachen.

2. Benutzen Sie die Boliden Ihrer Widersacher als Stoßdämpfer, indem Sie ihnen mit voller Wucht ins Heck brettern. Während der geschundene Gegner versucht, sich aus dem Kiesbett zu befreien, können Sie die Kurve meistern und den Konkurrenten hinter sich lassen. Diese Methode dürfen Sie natürlich nur dann anwenden, wenn Ihr Gefährt noch keinen allzu großen Schaden genommen hat.

3. Kürzen Sie ab! In vielen Haarnadelkurven und Schikanen können Sie Zeit sparen, indem Sie einfach über den Grünstreifen donnern. Auch wenn das Grünzeug bremsend wirkt, sind Sie dennoch schneller, als wenn Sie artig dem Asphalt folgen. Diese Variante eignet sich besonders für sehr flotte Fahrzeuge mit träger Steuerung.

4. Achten Sie darauf, dass Sie „weich" lenken. Abrupte Steuerbewegungen vermindern die Bodenhaftung und kosten Zeit. Wenn Sie gefühlvoll steuern, bricht der Wagen auch nicht aus. Sollten Sie in den Kurven Reifenquietschen vernehmen, sind Sie zu rasant unterwegs.

D

Der kleine Unterschied

Je nach Antriebsart ist das Fahrverhalten der Boliden höchst unterschiedlich:

1. Wagen mit Front- oder Allradantrieb erweisen sich gerade in Kurven als sehr stabil. Sollten Sie mit zu hoher Geschwindigkeit in eine Biegung brettern, ist es kein Problem, in der Kurve zu bremsen, ohne gleich auszubrechen. Auch Schikanen lassen sich mit den besagten Antriebsarten zügig durchfahren, ohne dabei ins Schleudern zu geraten. Setzen Sie die Handbremse nur dann ein, wenn Sie kurz davor sind, dem Kiesbett einen Besuch abzustatten.

2. Boliden mit Heckantrieb sind in der Regel sehr PS-stark, lassen sich dafür aber wesentlich schwerer kontrollieren. Fahren Sie mit im Vergleich zu den Front- beziehungsweise Allradkollegen deutlich höherer Geschwindigkeit in die Kurven. Jetzt gilt es mit viel Fingerspitzengefühl und dosiertem Handbremseneinsatz durch die Biegung zu schlittern. Diese Technik zieht gerade bei DTM-Neulingen oftmals einen Abstecher in die Botanik nach sich. Mit ein wenig Übung lassen sich aber selbst die engsten Kurven zügig durchfahren. Achten Sie darauf, bei geraden Streckenabschnitten möglichst sanfte Lenkbewegungen zu machen, da die instabilen Autos sonst schnell ins Schlingern geraten.

Auf das Tuning kommt es an

Es lohnt sich nicht nur, vor jedem Rennen das Setup des Wagens auf das nächste Rennen abzustimmen, sondern es ist ein absolutes Muss. Mit einem falsch eingestellten Wagen fahren Ihnen die Gegner davon und Sie können sich glücklich schätzen, wenn Sie überhaupt in die Punkte-Ränge kommen. Vor jedem Rennen können Sie in der Garage die Einstellungen Ihres Wagens ändern. Hören Sie sich hierbei auf jeden Fall die Ratschläge des Teamchefs an und befolgen Sie diese auch – sie sind der einzige Hinweis, den Sie erhalten. Verändern Sie hauptsächlich die Getriebe-Übersetzung und den Andruck, um das Letzte aus dem Wagen herauszuholen.

RALPH WOLLNER



KRITISCH Wenn das Feld an Ihren Fersen klebt, führt eine Vollbremsung zur Massenkarambolage.



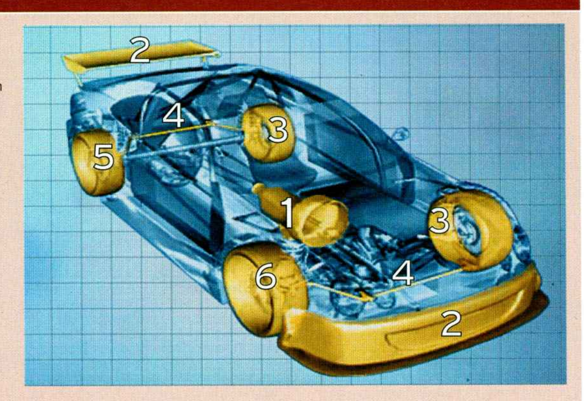
RÜCKBLICK Behalten Sie die lauernde Konkurrenz mithilfe des Rückspiegels im Auge.



AUFGESCHOBEN Wenn Ihnen die Startposition nicht passt, brechen Sie das Rennen einfach ab.

Das richtige Tuning

Passen Sie Ihr PS-Monster vor jedem Wettbewerb an die Kurse an. In der Abbildung werden die Komponenten gezeigt, die Sie verändern können. Wie Sie das machen, erfahren Sie in der dazugehörigen Kurzbeschreibung.



1. Schaltung:
Auf ebenen Strecken mit vielen Geraden benötigen Sie eine lange Übersetzung. Obwohl Ihr Wagen dadurch an Abzug verliert, profitieren Sie von der erhöhten Spitzengeschwindigkeit. Kurviges Terrain erfordert eine kurze Übersetzung, um möglichst schnell aus den Biegungen heraus beschleunigen zu können.

2. Anpressdruck
Hügelige und kurvenreiche Kurse erfordern einen hohen Anpressdruck. Der Wagen wird dadurch deutlich stabiler und Sie können schneller in die Kurven fahren. Die leicht verringerte Höchstgeschwindigkeit macht sich auf Geraden negativ bemerkbar.

3. Bremskraft
Die Verlagerung der Bremsaktivität auf die Hinter- beziehungsweise Vorderräder wirkt sich besonders auf das Fahrverhalten in Kurven aus. Starke Vorderbremsen haben eine immense Bremswirkung, lassen das Fahrzeug allerdings leichter ausbrechen. Kräftige Hinterbremsen stabilisieren den Wagen, sind allerdings nicht so effektiv wie Vorderbremsen.

4. Stabilisatoren
Der Einsatz dieser Stahlstreben ist prinzipiell nur bei harten Fahrwerken erforderlich. Ihr Wagen wird deutlich widerstandsfähiger. Selbst nach Unfällen bleibt das Fahrverhalten nahezu gleich. Kurven können schneller durchfahren werden und Ihr Wagen gerät nicht so schnell ins Schleudern.

5. Reifen
Ebene und trockene Fahrbahnen erfordern den Einsatz von Slicks, während Sie bei hügeligen oder verschmutzten Strecken (zum Beispiel Berg- und Wüstenrennen) auf Intermediate-Reifen zurückgreifen sollten. Bei Wolkenbrüchen ziehen Sie selbstverständlich Regenreifen auf.

6. Federung
Es empfiehlt sich, die Rennwagen immer etwas härter zu federn, als es die Standardeinstellungen vorgeben. Die Kurvenlage wird dadurch deutlich verbessert und auch die Schleudergefahr wird vermindert. Auf unebenen Strecken mit nur wenigen Kurven bleiben Sie beim Standard-Setup.

Die Bonus-Wagen auf einen Blick



Hier haben wir sämtliche Sonder-Vehikel für Sie zusammengetragen. Neben den Daten erfahren Sie, in welchem Wettbewerb Sie welches Auto erhalten.

Alfa GTV Cup: 1978 Chevrolet Corvette
Gewicht: 1.200 kg
Antrieb: Heck
PS: 400
Gänge: 5

TOCA Tour: Austin Mini Cooper S
Gewicht: 700 kg
Antrieb: Front
PS: 180
Gänge: 5



Pacific Challenge: Mitsubishi Evo VI
Gewicht: 1.250 kg
Antrieb: Allrad
PS: 350
Gänge: 5

Americas Series: 1969 Dodge Charger
Gewicht: 1.500 kg
Antrieb: Heck
PS: 425
Gänge: 4

Southern European Challenge: TVR Tuscan R
Gewicht: 1.000 kg
Antrieb: Heck
PS: 450
Gänge: 5

Northern European Challenge: AC Cobra CRS
Gewicht: 1.000 kg
Antrieb: Heck
PS: 225
Gänge: 5



DTM: Marcos LM 600
Gewicht: 1.050 kg
Antrieb: Heck
PS: 700
Gänge: 6

European Tour: TVR Cerbera Speed 12
Gewicht: 1.088 kg
Antrieb: Heck
PS: 800
Gänge: 6

American Allstars: Toyota GT 1
Gewicht: 900 kg
Antrieb: Heck
PS: 600
Gänge: 6

V8 Supercars: Koenig C 62
Gewicht: 1.100 kg
Antrieb: Heck
PS: 800
Gänge: 5

Lola WM: MG Lola EX 257 Le Mans
Gewicht: 675 kg
Antrieb: Heck
PS: 450
Gänge: 6



Freelancer

Keine Kohle und kein Schiff – Edison Trent erlebt wahrlich keinen guten Tag. Mithilfe unserer Komplettlösung inklusive Sternenkarte und detaillierten Handelstabellen besitzen Sie jedoch schnell das nötige Kleingeld, um für Ordnung im Universum zu sorgen.

Bruchlandung

Aller Anfang ist schwer

Ohne Schiff und nur mit einer Hand voll Credits müssen Sie das Spiel beginnen. Bevor Sie in Han Solos Fußstapfen treten, gibt es eine Menge nützlicher Tipps, die Sie beherzigen sollten.

Reiseroute

Legen Sie grundsätzlich VOR dem Start Ihren Flugplan fest. Oft genug werden Sie sofort nach dem Abheben unter Beschuss genommen. Haben Sie schon eine Flugroute eingegeben, haben Sie die Möglichkeit zur schnellen Flucht, falls Sie keine Chance gegen die angreifenden Schiffe haben. Sie sparen sich so das hektische Geklicke auf der Sternenkarte während eines Gefechts.

Gib Stoff, Alter!

1. Machen Sie es sich zur Gewohnheit, möglichst oft den Cruise-Modus zu benutzen. Gerade zu Beginn besitzen die Gegner noch keine Cruise-Disruptoren. So düsen Sie einfach an gegnerischen Schiffen vorbei, falls Sie keinen Bock auf Dogfights haben.
2. Benutzen Sie die Cruise-Engines auch als Notlösung, wenn Ihnen gerade der Arsch auf Grundeis geht, weil Ihr Schiff kurz davor ist, auseinander zu brechen. Zünden Sie schnell Ihre Cruise-Engines und düsen zur nächsten Trade-Lane oder zum nächsten Sprungpunkt.
3. Benutzen Sie beim Cruisen lieber die Mouse-Flight-Option. Dadurch sind Sie in der Lage, Hindernissen im All auszuweichen, die sich gerade auf Ihrem Kurs befinden. Sollten Sie auf der Flucht sein, können Sie mithilfe der Maussteuerung bei gezündeten Cruise-Engines im Zickzack fliegen, um Raketen auszuweichen.

Sparkurs

Bei Gefechten in Planeten- beziehungsweise Basennähe verschwenden Sie nach Möglichkeit keine Nanobots oder Schildbatterien. Die Dinger heben Sie sich besser für die vielen Scharmützel zwischen den Trade-Lanes auf. Wenn es brenzlig wird, landen Sie lieber und lassen Ihr Schiff reparieren.

Speicherstrategie

1. Legen Sie vor dem Abflug einen manuellen Spielstand an. Das Programm speichert zwar bei jeder Landung und bei jedem Systemsprung automatisch. Das kann aber unter Umständen fatal sein, weil die aktuelle Gegnerzahl im Systemabschnitt, in dem Sie sich gerade befinden, mitgespeichert wird. Und glauben Sie uns: Es ist kein Spaß, von einer Basis zu starten, vor der schon zehn bis 15 feindliche Piratenjäger lauern.
2. Wenn Sie eine lange Reiseroute zu bewältigen haben, legen Sie ein paar Zwischenlandungen ein (Speichermöglichkeit). Besonders kurz vor den Sprungpunkten müssen Sie mit vermehrter Gegneraktivität rechnen und nichts ist ärgerlicher, als kurz vorm Ziel das Schiff zu verlieren und wieder am Start der Reise anfangen zu müssen.

Die Trade-Lanes

Was bringen mir die Trade-Lanes?

Schon 'ne geile Erfindung, diese Dinger. Innerhalb eines Systems legen Sie damit große Entfernungen sehr schnell zurück. Leider wissen das auch die Gegner, die spätestens im Bretonia-System gerne die Lanes unterbrechen, um Sie abzufangen.
Sobald die entsprechende Warnmeldung erscheint, gibt es mehrere Möglichkeiten:
1. Sie aktivieren sofort den Mouse-Flight-Modus, drehen ab und zünden Ihre Cruise-Engines. Oft kann man so den Gegnern noch entkommen.
2. Sie aktivieren sofort den Mouse-Flight-Modus, zünden den Nachbrenner und versuchen, dem Gegner zu entkommen.
3. Sie aktivieren sofort den Mouse-Flight-Modus, schalten den nächsten Gegner auf und gehen zum schnellen Angriff über.

Andocken an die Trade-Lane

Wenn Sie mitten im Gefecht auf ein Trade-Lane-Dock zufliegen, warten Sie mit dem Andocken, bis Sie ganz nahe (rund 200 Meter) am Ziel sind. Damit verkürzen Sie die Landezeit erheblich. Fliegen Sie die Trade-Lane möglichst von vorn an, sonst dauert es im Dockmodus länger, bis Ihr Schiff richtig ausgerichtet ist. Wenn Sie zu früh in den Dockmodus schalten, ist Ihr Schiff auf Autopilot geschaltet und Sie geben eine herrliche Zielscheibe ab.

Wiedereinstieg in die Trade-Lane

Wenn Ihr Flug unterbrochen worden ist, müssen Sie nicht frustriert sein. Sie können an jedem Trade-Lane-Dock entlang der Strecke quasi wieder „einsteigen". Nutzen Sie das aus, um zum Beispiel während eines aussichtslosen Kampfes schnell die Kurve zu kratzen.

Kollektivflug

Im All von **Freelancer** ist eine Menge los. Funken Sie freundliche oder neutrale Schiffe an, bevor Sie an eine Trade-Lane andocken. Wenn Ihr Gesprächspartner in Ihre Richtung fliegt, aktivieren Sie den Formations-Modus. In der Gruppe haben Sie es viel leichter, mit Gegnern fertig zu werden. Verläuft der Kampf schlecht, hauen Sie einfach ab, während Ihre Mitflieger sich weiterhin mit den Gegnern herumärgern.

Sammeltrieb

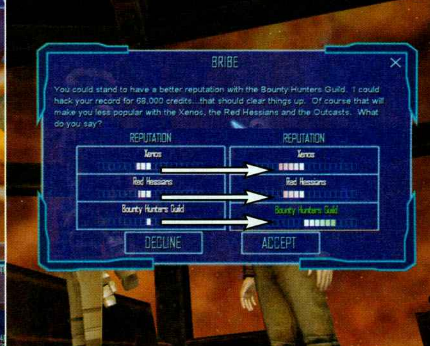
„Looten", aber richtig.

1. Bei fast jedem Weltraumgefecht fällt mehr oder weniger wertvolles Frachtgut ab, das Sie per Traktorstrahl einsammeln können. Verzetteln Sie sich mit dem Einsammeln aber nicht, wenn Sie mitten in einer großen Raumschlacht sind. Sorgen Sie erst für Ruhe. Wenn keine Gegner mehr da sind, können Sie immer noch alles einsammeln.
2. Alternativ drücken Sie schnell die Taste für den Traktorstrahl, unmittelbar nachdem Sie ein gegnerisches Schiff zerbröselt haben.
3. Sollten nach dem Kampf noch Trümmer übrig, Ihr Frachtraum aber schon voll sein, wählen Sie in aller Ruhe die wertlosesten Beutestücke aus, um sie über Bord zu werfen.
4. Achten Sie beim Plündern vor allem auf gegnerische Schiffsausrüstung – normale Handelswaren können Sie überall selbst erwerben, aber in Sachen Schiffstechnologie machen Sie durch den einen oder anderen Traktorstrahleinsatz günstige Schnäppchen. Ergattern Sie auf diese Weise bessere Waffen und Schilde! Bauen Sie diese bei der nächsten Zwischenlandung gleich ein.

F



ANGELEINT Fliegen Sie mit gleich gesinnten Piloten in Formation durch die Trade-Lanes. In einer Gruppe sind Sie immer stärker, falls Sie angegriffen werden.



KÄUFLICH Überprüfen Sie immer Ihren Status bevor Sie Reputationskäufe tätigen. Die gezeigte Transaktion blieb ohne negative Folgen (keine neuen Feinde).

Dicke Wummen, heiße Röhren

Wie rüste ich mein Schiff richtig aus?

1. Machen Sie sich die Mühe und studieren Sie die jeweilige Schiffsinfo für Ihren Fluguntersatz. Mit der Bewaffnung müssen Sie etwas experimentieren. Die jeweilig angegebene, optimale Waffenklasse ist nicht immer die beste Wahl. Sie können auch Waffen des Maximaltyps einbauen, müssen aber in der Regel mit einem höheren Energieverbrauch der Waffen rechnen. Passen Sie daher die Bewaffnung Ihrer Flugkunst an.

2. Gehören Sie zu den Dauerfeuerakrobaten, bauen Sie lieber schnell feuernde Wummen ein, die dafür pro Treffer weniger Schaden machen. Gute und ruhige Schützen bauen durchschlagskräftigere Kanonen ein. Im Kampf feuern Sie damit eher kurze, dafür gezielte Salven ab.

3. Achten Sie beim Waffenkauf auf die richtige Mischung. Sie benötigen zum einen Waffen, die gegnerische Schilde reduzieren und zum anderen Wummen, um die Schiffe letztendlich zu zerstören. Jetzt kommt die Konfiguration von Waffengruppen ins Spiel. Fassen Sie die Schild- und die Hüllenwaffen in unterschiedlichen Gruppen zusammen. Im Kampf aktivieren Sie einfach die gewünschte Gruppe – zuerst die Schilde zerbrezeln und dann mit den starken Lasern den Rumpf zerstören. So sparen Sie auch Waffenenergie!

Missiles, Minen, brauch ich das wirklich?

1. Die Jäger werden erst richtig effektiv, wenn Sie Raketen benutzen. Die eignen sich besonders gut, um einem Gegner den letzten Rest zu geben. Eine gute Schussposition haben Sie, wenn Sie direkt am Heck kleben.

2. Minen sind eine nette Dreingabe, führen aber zu selten zum Erfolg. Die meisten Gegner weichen den Dingern rechtzeitig aus.

3. Bestreiten Sie Missionen gegen große Schlachtschiffe, gehören auf jeden Fall Torpedos mit in die Waffenluken. Laden Sie besser den Spielstand neu, wenn Sie merken, dass Ihre Bewaffnung nicht optimiert ist, statt sich frustriert mit Schildwaffen und schwachen Lasern an einem Kreuzer totzulaufen.

Die große Kohle

Schiffswechsel

1. Im Prinzip ist **Freelancer** zweigeteilt – es gibt die kampflastigen Storymissionen und die freien Spielabschnitte, in denen Sie Geld verdienen müssen, um in der Hintergrundgeschichte weiterzukommen. Erstere bestreiten Sie am besten grundsätzlich mit einem Jäger. Das große Geld machen Sie besser mit einem Frachter unterm Hintern. Klar können Sie auch ausschließlich Kampfmissionen annehmen. Der Aufwand rechnet sich aber meist nicht. Schon im ersten Sektor (Liberty) sind Frachtrouten mit einem Reingewinn von knapp 30.000 Credits möglich. Wenn Sie das mit Kampfmissionen erwirtschaften wollen, fliegen Sie sich die Finger wund.

2. Vor einem Schiffsverkauf reparieren Sie unbedingt eventuelle Schäden an Ihrem Kahn. Das ist in der Regel billig, der Gewinn beim Schiffsverkauf ist jedoch enorm. Beispiel: Im Testspiel war ein beschädigter Defender-Jäger 6.776 Credits wert, die Reparatur kostete lediglich 95. Danach konnte man das Schiff für 8.320 Credits verscherbeln.

Trickreiches Inventarhandling

1. Wenn Sie zwischen Jäger und Frachter wechseln, müssen Sie nur das Schiff, nicht aber dessen Ausrüstung verkaufen. Inkompatible Ausrüstungsteile bleiben in Ihrem Inventar, nehmen aber keinen Laderaum weg. Wenn Sie später wieder zum alten Schiffstyp wechseln, werden die passenden Elemente automatisch wieder übernommen.

2. Gefundene Schiffsteile, die Sie noch nicht einbauen können, behalten Sie lieber, statt sie weit unter Einkaufspreis zu verhökern. Sie nehmen ebenfalls keinen Laderaum weg und wenn Sie ein Schiff der entsprechenden Stufe besitzen, haben Sie gleich ein paar kostenlose „Upgrades", die Sie einbauen können.

Handelsrouten

Freelancer gibt Ihnen jederzeit die Möglichkeit, sich die aktuellen Preise anzuschauen. Die Preise aller bekannten Stationen/Planeten finden Sie im jeweiligen Trade-Menü im Inventar. So weit, so gut. Im laufenden Spiel werden Sie aber zum Beispiel bestimmte Systeme nur noch schwer anfliegen können, weil Sie so gut wie jede Fraktion dort als Feind betrachtet. Sie dürfen zwar auch an feindlichen Basen andocken und Handel treiben. Der Weg dorthin ist aber in der Regel sehr schmerzvoll. Recht früh im Spiel können Sie zum Beispiel im Liberty-Sektor keinen ruhigen Flug mehr absolvieren. Warum nicht, verraten wir keinesfalls, das finden Sie brav selbst heraus. Aber zum Glück haben wir für Sie die besten Handelsrouten der ersten beiden Sektoren (Liberty und Bretonia) und dem Kyushu-System tabellarisch dargestellt (S. 161 und S. 164). Damit schaffen Sie es spielend, schnell an viel Geld zu kommen. Für die Hauptstory müssen Sie auch gar keine weiteren Systeme erforschen, um Handel zu treiben. Dafür bleibt noch Zeit, wenn Sie die Geschichte beendet haben und sich wieder am Startpunkt auf Manhattan befinden.

Im Frachtraum stinkt's

Nicht jede Ware lässt sich unendlich lange durch die Gegend transportieren. Achten Sie unbedingt auf Warnhinweise in der Warenbeschreibung. Luxury Food und MOX (Mixed Uranium Oxid) verderben zum Beispiel recht schnell. Wenn Sie solch empfindliches Handelsgut transportieren, lassen Sie sich auf keine zeitraubenden Dogfights ein und fliegen Sie zügig zum Zielpunkt.

Quasselstrippe

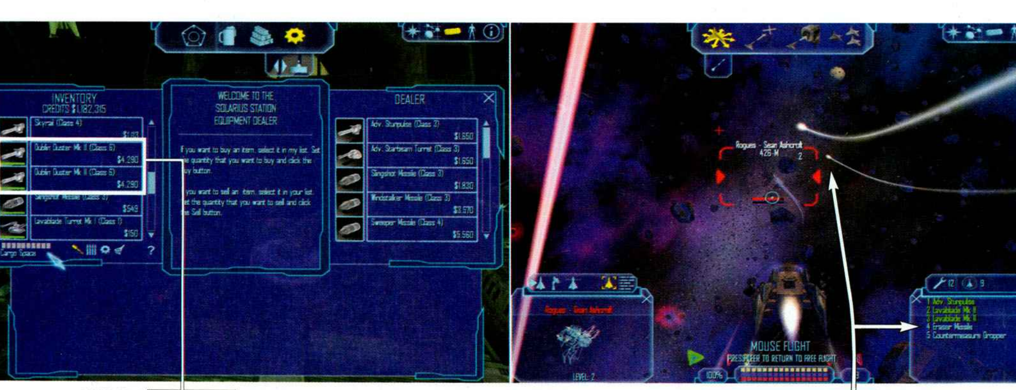
Labern ohne Ende

Suchen Sie grundsätzlich jede Kneipe auf! Nicht, um sich volllaufen zu lassen, sondern um an wertvolle Infos ranzukommen. Achtung, die Bargäste werden bei jeder Landung neu generiert. Falls Sie bestimmte Ansprechpartner später erneut aufsuchen möchten, kann es sein, dass diese gerade nicht dort sind. Das gilt jedoch nicht für die storyrelevanten Charaktere. In den Gesprächen erfahren Sie jede Menge Infos über Handelsrouten, Piratenbasen usw. Schauen Sie sich immer wieder mal den Nachrichtenbildschirm in der Bar an. Auch dort finden sich mitunter nützliche Handelstipps.

Alles ist käuflich

1. Ist Ihnen mal wieder die ganze Sippschaft der Red Hessians, Junkers, Corsairs und weiß der Geier wer noch auf den Fersen? Achten Sie in den Bars auf die Jungs und Mädels mit dem Dollarzeichen über dem Kopf. Im Gespräch mit diesen Nichtspielercharakteren haben Sie die Chance, Ihren Ruf bei einer bestimmten Fraktion zu verbessern. Dummerweise ist das Ganze schweineteuer und wird dadurch erst später im Spiel interessant. Je nach Preis sind aber durchaus sehr gute Verbesserungen möglich und eine ehemals sehr feindliche Fraktion verhält sich danach neutral.

2. Auf jeden Falls sollen Sie vor einem solchen Deal abspeichern und sich Ihre Reputation-Card vor und nach dem Deal genau anschauen. Denn die Verbesserung bei einer Partei zieht auch immer eine Verschlechterung bei anderen Fraktionen nach sich. Versuchen Sie durch geschickte Reputationszahlungen bei möglichst vielen Fraktionen wenigstens eine neutrale Gesinnung zu erhalten, um möglichst wenige Kämpfe bei Handelsflügen bestreiten zu müssen. Wenn Ihnen der Sinn nach mehr Action



UNREIF Die Klasse-6-Waffen passen noch nicht in Ihre Slots? Kein Problem, da die Teile keinen Laderaum belegen, heben Sie die Beute einfach für später auf.

VERFOLGUNG Setzen Sie Sean Ashcroft am besten mit einigen Missiles außer Gefecht. Verzetteln Sie sich nicht zu sehr in Scharmützel, sonst flieht Ashcroft.



DICKE BERTA In der siebten Mission treten Sie gegen den Kreuzer „Saarbrücken" an. Benutzen Sie das Zielsystem unten links, um Subsysteme anzuvisieren.



RINGELREIHEN Fliegen Sie das Rennen gegen Hovis mit der Außenansicht. So können Sie den Streckenverlauf viel besser abschätzen als in der Ego-Perspektive.

steht, können Sie sich durch die Reputationskäufe natürlich auch gezielt feindliche Fraktionen und damit Kanonenfutter erschaffen.

Funkverkehr

Quatschen Sie immer wieder die Frachtskipper an, die Sie unterwegs treffen. Aus deren Infos über Abflug- und Zielort können Sie ebenfalls manch gute Handelsstrecke ausfindig machen.

Junis Aufträge

Wo fang ich an?

Zu Beginn ist Ihre Bewegungsfreiheit im großen **Freelancer**-Universum noch recht beschränkt. Unser Spieleinstieg hilft Ihnen jedoch durch die ersten beiden Sektoren, um sich erste Sporen zu verdienen. Los geht die ganze Geschichte, wenn Sie sich mit Zuckerschnäuzchen Jun'ko Zane in der Bar auf Manhattan treffen.

Mission 1: Konvoi-Eskorte nach Pittsburgh

1. Nehmen Sie den ersten Auftrag von Juni an. Rüsten Sie Ihr Startschiff mit einem zusätzlichen Laser aus, Sie werden ihn brauchen. Achten Sie beim ersten Treffen auf die Funkmeldungen Ihres Anführers Michael King. Wenn er Ihnen befiehlt, von den Piraten abzulassen, gehorchen Sie besser. Halten Sie sich zu lange mit den Piraten auf, gilt die Mission als gescheitert.

2. Nachdem der Konvoi sicher gelandet ist, stöbern Sie mit King die Piratenbasis in den Trümmern auf. Danach haben Sie Zeit, sich das New-York-System genauer zu anzuschauen. Erfüllen Sie erst mal ein paar Missionen, damit Sie sich am Ende der zweiten Story-Mission gleich den Defender leisten können.

Mission 2: Artefakt-Schmuggler abfangen

1. Nachdem Sie auf Ashcrofts Finte hereingefallen sind, müssen Sie schleunigst die Pueblo-Station im Colorado-System verteidigen. Folgen Sie Ashcroft und wählen Sie ihn schon als Ziel aus, während Sie ihm im Cruiser-Modus folgen. Beamen Sie seine Fluchtkapsel an Bord, wenn sein Schiff zerstört ist. Halten Sie sich danach nicht lange mit Scharmützeln auf! Wenn Sie zu lange mit der Rückkehr zögern, gilt die Mission als gescheitert.

2. Folgen Sie King zum Battleship Missouri. Dort können Sie sich den ersten Heavy Fighter leisten, den Defender für schlappe 12.260 $.

Mission 3: Treffen mit Juni auf California Minor

Bevor Sie sich mit Juni auf California Minor treffen, ist es ratsam, schon einige Flugerfahrung gesammelt zu haben. Im Verlauf der Mission bestreiten Sie Ihre erste große Raumschlacht. Aber keine Bange, gute Piloten schaffen das selbst mit einem Rhino-Frachter. Vorausgesetzt, Sie haben ihn voll aufgerüstet (drei Laser und fünf Türme installieren!). Ansonsten setzen Sie auf den Defender-Jäger.

Mission 4: Flucht von Liberty

1. Aushalten heißt hier die Devise. Sie müssen auf das Signal warten, dass die Trade-Lane nach Westpoint frei ist. Kreisen Sie daher in dessen Nähe herum und bekämpfen Sie die Jäger so gut es geht. Sobald King das Signal gibt, docken Sie schnell an die Trade-Lane an. Überprüfen Sie beim Anflug auf West Point, ob Schilde und Rumpf in Ordnung sind. Reparieren Sie zur Not mit Nanobots und benutzen Sie Ihre Schildbatterien, um für die nächste Attacke gerüstet zu sein.

2. Die weitere Devise lautet ebenfalls: fliehen! – Kümmern Sie sich nicht um die Jäger, sondern fliegen Sie mit gezündetem Nachbrenner sofort zur nächsten Trade-Lane in die Badlands. Die Verschnaufpause auf der Station ist nur kurz. Noch einmal müssen Sie die Flucht ergreifen. Benutzen Sie unbedingt die Cruise-Funktion Ihres Schiffes, um das Sprungtor sicher zu erreichen.

3. Im Magellan-System ist es zunächst auch nicht gemütlicher. Sie müssen noch einen heftigen Angriff überstehen, bevor Sie sich auf der Mactan-Base ausruhen können. Vorerst bleibt dies die einzige Hilfestellung der Basis, die ansonsten feindlich gesinnt ist. Den fetten Handelskahn dort können Sie erst ab Level 10 erwerben, also schminken Sie ihn sich zunächst ab. Reparieren Sie Ihr Schiff und treffen sich wieder mit Juni. Erledigen Sie die Rheinland-Jäger und fliegen Sie zum Sprungloch ins Leeds-System. Treffen Sie sich mit Ihrem Kumpel Tobias auf dem Planeten Leeds.

Bretonia-System

Mission 5: Der Weg nach Sprague

1. Ein Crusader-Jäger zeigt sich für diese Mission als die richtige Wahl. Ihr erster Stopp ist im Omega-3-Sektor. Bevor Sie nach Sprague fliegen, können Sie zur Sicherheit noch einen kurzen Speicherstopp auf Freeport 1 einlegen.

2. Nach der Zwischensequenz auf Sprague müssen Sie zum Navpunkt entkommen. Verzetteln Sie sich nicht in Scharmützeln mit den Rheinländern, sonst ist die Mission verloren. Sie müssen schnellstmöglich zur Baxter-Research-Station.

3. Die Rheinländer folgen Ihnen. Diesmal dürfen Sie sich auf die bösen Jungs stürzen. Achten Sie auf das starke Gunboat. Setzen Sie Raketen ein.

4. Im Cambridge-System bekommen Sie Unterstützung durch zwei Rheinland-Überläufer. Fliegen Sie in Formation zum Sprungloch nach Leeds. Das Schlachtschiff muss Sie nicht kümmern. Dieses erledigen die beiden Rheinländer mit Torpedos. Halten Sie nach Rheinland-Jägern Ausschau.

5. Nach Abschluss dieser Mission haben Sie erst mal wieder Zeit, Erfahrung und Credits zu sammeln. Erkunden Sie nach Belieben den Bretonia-Sektor. Im Tau-31-System fliegen Sie besser erst mal nur die Station Holman Outpost an. Die von dort weiterführenden Trade-Lanes sind mit starken Gegnern übersät.

Mission 6: Wettrennen mit Hovis

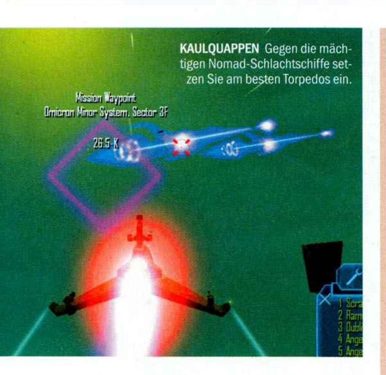
1. Hovis hat ein ziemlich vorlautes Mundwerk. Bestreiten Sie das Rennen mit einem Crusader-Jäger. Zünden Sie sofort nach dem Start die Cruise-Engines – nur damit gewinnen Sie das Rennen! Die Waffenplattformen, die gegen Ende des Kurses auf Sie feuern, ignorieren Sie. Fliegen Sie unbeirrt durch die Streckentore.

2. Im zweiten Abschnitt begleiten Sie Quintaine. Klar, dass die Eskorte kein Zuckerschlecken wird. Kümmern Sie sich sofort um das Gunboat, sobald die Rheinländer sich enttarnt haben. Danach kommen die Jäger dran. Setzen Sie Ihren Flug nach Leeds fort. Kurz vor dem Sprungpunkt tauchen weitere Rheinländer auf, bleiben Sie daher wachsam!

Mission 7: Flucht in die Borderlands

1. Die Mission beginnt zunächst recht harmlos, zwei Rheinland-Jäger sind alles, was sich Ihnen in den Weg stellt. Haarig wird es am Sprungpunkt. Dort müssen Sie es mit einem Kreuzer aufnehmen, bevor Sie weiter dürfen. Öffnen Sie den Zielbildschirm für die Subsysteme, um die Kanonentürme anvisieren zu können. Alternativ setzen Sie Torpedos ein, um den dicken Pott zu zerstören. Ansonsten verwenden Sie Raketen gegen die Türme.

2. Im System Tau-29 kommt es schließlich zu einer großen Schlacht mit der Rheinland-Flotte. Erledigen Sie zuerst die langsamen Gunboats, dann die Jäger und erst zum Schluss das Schlachtschiff der Rheinländer. Achtung, die feindlichen Jäger locken Sie immer wieder in die Nähe des Schlachtschiffs! Dort sind Sie heftigem Dauerbeschuss ausgesetzt. Erledigen Sie die Jäger daher lieber mithilfe von Raketen.



KAULQUAPPEN Gegen die mächtigen Nomad-Schlachtschiffe setzen Sie am besten Torpedos ein.

3. Nach Ihrer Verschnaufpause auf der Cali-Base fliegen Sie mit Juni zum Planeten Kyushu. Ab jetzt haben Sie wieder Zeit, sich Credits zu verdienen und Ihre Ausrüstung zu verbessern.

Mission 8: Angriff auf Yukawa

1. Fliegen Sie diese Mission mit einem Dragon- oder Barracuda-Jäger. Konzentrieren Sie sich zunächst auf die beiden Waffenplattformen. Ihre Kollegen kommen alleine mit den Jägern klar. Haben Sie Ihre Aufgabe erfüllt, stürzen Sie sich ebenfalls auf noch verbleibende Jäger.
2. Wenn Sie die Kyoto-Basis erreicht haben, müssen Sie sich erst mal wieder weitere Credits verdienen, bevor die Story weitergeht. Dummerweise sind Sie bei den Kusari-Streitkräften jetzt als Feind angesehen, dadurch wird es schwer, große Handelsrouten zu fliegen. Verdingen Sie sich daher lieber eine Weile als Söldner.

Mission 9: Angriff auf Tekagis Basis

Rüsten Sie Ihren Jäger mit Maximalbewaffnung aus – diese Mission ist recht knackig. Zuerst müssten Sie eine große Jägerstaffel abwehren. Der Anflug zur Basis wird heftig – setzen Sie Missiles und Torpedos ein, um schnellstmöglich die Schildgeneratoren zu zerstören. Sie haben keine Zeit, um sich großartig mit den Jägern herumzuschlagen. Sobald der Weg frei ist, docken Sie an Tekagis Basis an.

Mission 10: Von Claussen eskortieren

1. Bis zum Sigma-13-System bleibt alles ruhig. Im neuen System angekommen, erwartet Sie eine große Rheinland-Flotte. Kümmern Sie sich nur um die Jägerstaffeln. Sobald die Jäger zerstört sind, bekommen Sie den Befehl, zum nächsten Navpunkt zu fliegen. Auch wenn Sie noch gerne die Schlachtschiffe zerlegen möchten – wenn Sie sich zu lange damit aufhalten, gilt die Mission als verloren.
2. Eskortieren Sie Von Claussen zum Hamburg-System. Vor der Bruchsal-Basis kommt es zum Gefecht mit zwei Rheinland-Jagdstaffeln. Achten Sie auf die Unmengen Missiles, die Ihnen um die Ohren fliegen. Ansonsten ist dieser Missionsabschnitt **Freelancer**-Routine.
3. Fliegen Sie vorsichtig durch das verseuchte Minenfeld. Setzen Sie lieber nur den Thruster- und nicht den Cruise-Modus ein, um nicht gegen die Minen zu schrammen.
Bei der Rheinland-Installation genügt es, eins der experimentellen Schiffe zu zerstören. Fliegen Sie immer in der Nähe einer Schiffsanlage umher und setzen Sie außer Ihren Bordkanonen Torpedos und Missiles ein. Sie haben Zeit genug, um ein paar Gunboats auszuschalten, dann haben Sie es leichter.
4. Folgen Sie den Funkanweisungen zum nächsten Sprungloch ins Hamburg-System. Docken Sie im Hamburg-System schnell an die Osiris an, bevor Sie vom Rheinland-Schlachtschiff zerstört werden.

Mission 11: Retten Sie Präsident Jacobi

1. Bevor Sie diese Mission annehmen, kaufen Sie sich den erhältlichen Jäger auf der Osiris, den Anubis. Im New-York-System kommt es zum ersten Zwischenfall. Mit dem Anubis erledigen Sie die Angreifer jedoch im Handumdrehen. Machen Sie Halt auf der Buffalo-Station und frischen Sie dort, falls nötig, Missiles und Equipment auf.
2. Nach dem Sprung müssen Sie die Waffenplattformen um den Satelliten ausschalten, dummerweise stoßen noch etliche Navy-Jäger dazu. Erledigen Sie schnell die Jäger, da Sie sonst von den Waffenplattformen auseinander genommen werden. Zerstören Sie die Plattformen mithilfe von Missiles und Torpedos.
3. Am Sprungtor ins Alaska-System kommt es zum Kampf mit Prototypen. Zwei Gegnerwellen müssen Sie abwehren, keine leichte Sache.
4. Rein ins Gefängnis kommen Sie leicht, die Flucht wird die Hölle. Sie müssen sich einer schier unendlichen Zahl Jäger erwehren, so lange, bis das Sprungtor wieder aktiv ist. Dann heißt es nichts wie ab durch die Mitte. Zünden Sie im New-York-System sofort wieder die Cruise-Engines, um den Nomad-Schiffen zu entkommen.
5. Der Rückweg wird von Navy-Schlachtschiffen blockiert. Fliegen Sie einfach darauf zu, weichen Sie den Jägern aus und achten Sie auf die Minen. Die Osiris, an der Sie sofort andocken müssen, enttarnt sich bald.

Mission 12: Die Nomad-Batterie

Sie haben nur neun Minuten Zeit für diese Mission. Zerstören Sie schnellstens die Schildgeneratoren und düsen Sie in den Nomad-Komplex rein. Auf dem Rückweg müssen Sie zig Nomads zerblasen, zuerst die Gunboats, dann die Interceptors.

Mission 13: Order-Basis verteidigen

1. Jagen Sie Torpedos in das Nomad-Schlachtschiff. Sobald es zerstört ist, landen Sie nach dem Befehl wieder auf Toledo.
2. Ignorieren Sie nach dem erneuten Start alle Gegner und cruisen Sie zum Navpunkt, um die Osiris zu treffen.
3. Beim Flug zum Nomad-Heimatsystem schalten Sie ein weiteres Schlachtschiff aus. Am Ziel angekommen, konzentrieren Sie sich auf die Generatoren und zerbrezeln sie. Danach fliegen Sie in die Anlage. Dort müssen Sie zwei weitere Generatoren ausschalten. Genießen Sie nun das spektakuläre Ende. STEFAN WEISS

Level me up, Scotty!

Die kleine Tabelle zeigt Ihnen die Voraussetzungen für die Pilotenlevels der Solo-Karriere.

Aktuelle Stufe	Voraussetzung für Aufstieg
Level 1	Story-Mission
Level 2	Story-Mission
Level 3	Wert 17.703 $
Level 4	Story-Mission
Level 5	Wert 26.003 $
Level 6	Story-Mission
Level 7	Story-Mission
Level 8	Wert 123.755 $
Level 9	Story-Mission
Level 10	Wert 716.535 $
Level 11	Story-Mission
Level 12	Story-Mission
Level 13	Wert 738.312 $
Level 14	Story-Mission
Level 15	1.704.587 $
Level 16	Story-Mission
Level 17	Story-Mission

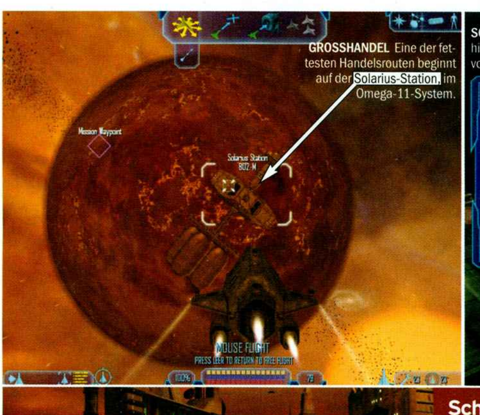
Wenn Sie die Missionen der Hauptstory beendet haben, werden Sie gleich auf Level 35 gestuft. Sie befinden sich dann wieder auf Manhattan und können jetzt in aller Ruhe den Rest des Universums erforschen.



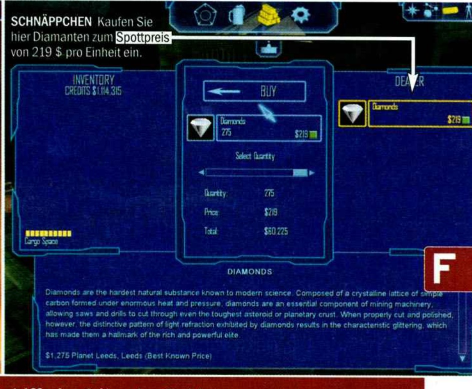
DEATHSTAR Der Zugang zur Nomad-Welt ähnelt verblüffend dem ersten Todesstern aus Star Wars. Sie müssen die Satelliten (1 bis 4) zerstören.



FINALE Im Herzen der Nomad-Heimat müssen Sie sich auf die markierten Bereiche konzentrieren. Zerstören Sie die Generatoren, dann haben Sie gewonnen.



GROSSHANDEL Eine der fettesten Handelsrouten beginnt auf der Solarius-Station, im Omega-11-System.



SCHNÄPPCHEN Kaufen Sie hier Diamanten zum Spottpreis von 219 $ pro Einheit ein.



REIBACH Verkaufen Sie die schönen Klunker dann auf dem Planeten Leeds im gleichnamigen System zum Höchstpreis. Bei einem voll beladenen Dromedary-Frachter bringt das einen Reingewinn von 290.400 $.

Legende

Systeme:

NEW YORK
COLORADO
TEXAS
CALIFORNIA
MAGELLAN

Schiffe im Liberty-Sektor

Typ	Jäger	Frachter	Jäger	Frachter	Jäger
Name	Defender	Dromedary	Patriot	Rhino	Startracker
Benötigte Pilotenstufe		Level 10			
Kosten	12.260$	62.820$	7.600$	9.170$	17.020$
Battleship Missouri	x				
Planet Manhattan			x	x	x
Planet Pittsburgh				x	
Battleship Rio Grande	x				
Planet Denver			x	x	x
Battleship Mississippi	x				
Planet Houston			x	x	x
Battleship Yukon	x		x		
Planet California Minor			x	x	x
Planet Los Angeles					
		x			
Mactan Base					

Handelstabelle Liberty-Sektor

Ware	Preisniveau	Teuerster Verkauf	Preisniveau	Billigster Einkauf	Gewinn-Niveau %	Kaufpreis 80 Einh.	Verkauf 80 Einh.	Gewinn bei 80 Einheiten (Rhino)
Alien Organismus	2.000	California Minor	1860	Newark Station	8	148.800	160.000	11.200
Basic Alloy	120	Pueblo Station	80	LPI Sugarland	50	6.400	9.600	3.200
Beryllium	1.020	Pueblo Station	840	Planet Los Angeles	21	67.200	81.600	14.400
Boron	167	LPI Sugarland, Planet Los Angeles, Pueblo Station	120	Planet Pittsburgh	39	9.600	13.360	3.760
Cobalt	648	Pueblo Station	551	Planet Houston	18	44.080	51.840	7.760
Construction Machinery	139	Planet Denver	100	Planet Houston	39	8.000	11.120	3.120
Consumer Goods	96	Planet Denver	36	Planet Houston	167	2.880	7.680	4.800
Copper	400	Pueblo Station	300	Planet Houston	33	24.000	32.000	8.000
Diamonds	990	Planet Manhattan	857	Planet Houston	16	68.560	79.200	10.640
Engine Components	974	Planet Los Angeles	600	Planet Houston	62	48.000	77.920	29.920
Fertilizers	75	Planet Denver, Planet Los Angeles	30	Planet Houston	150	2.400	6.000	3.600
Food Rations	79	Pueblo Station	29	Planet Los Angeles	172	2.320	6.320	4.000
Gate/Lane Parts	181	Trenton Outpost	140	Pueblo Station	29	11.200	14.480	3.280
Gold	850	Norfolk Shipyard	764	Planet Los Angeles	11	61.120	68.000	6.880
H-Fuel	444	Willard Research Station, San Diego Border Station	269	Planet Denver	65	21.520	35.520	14.000
High Temperature Alloy	600	Norfolk Shipyard	520	Planet Houston	15	41.600	48.000	6.400
Hydrocarbons	280	LPI Sugarland	180	Planet Los Angeles	56	14.400	22.400	8.000
Light Arms	280	LPI Sugarland	140	Detroit Munitions	100	11.200	22.400	11.200
Luxury Consumer Goods	233	Planet Denver	180	Planet Manhattan	29	14.400	18.640	4.240
Mining Machinery	319	Planet Pittsburgh	259	Planet Houston	23	20.720	25.520	4.800
Optical Chips	232	Planet Houston	160	Planet Los Angeles	45	12.800	18.560	5.760
Oxygen	10	Pueblo Station	5	Planet Manhattan, Planet Los Angeles, Planet Denver, Planet Houston	100	400	800	400
Pharmaceuticals	152	LPI Sugarland	87	Planet Denver	75	6.960	12.160	5.200
Polymers	491	Planet Denver	330	Planet Los Angeles	49	26.400	39.280	12.880
Scrap Metal	70	LPI Sugarland	18	Norfolk Shipyard	289	1.440	5.600	4.160
Silver	700	Planet Los Angeles	560	Planet Houston	25	44.800	56.000	11.200
Super Alloy	215	Planet Houston	120	Pueblo Station	79	9.600	17.200	7.600
Superconductors	179	Planet Houston	100	Pueblo Station	79	8.000	14.320	6.320
Terraforming Gases	35	Planet California Minor	5	Pueblo Station	600	400	2.800	2.400
Toxic Waste	44	LPI Sugarland	2	Battleship Rio Grande, Battleship Yukon	2.100	160	3.520	3.360
Water	60	LPI Sugarland	15	Planet Manhattan, Planet Denver	300	1.200	4.800	3.600





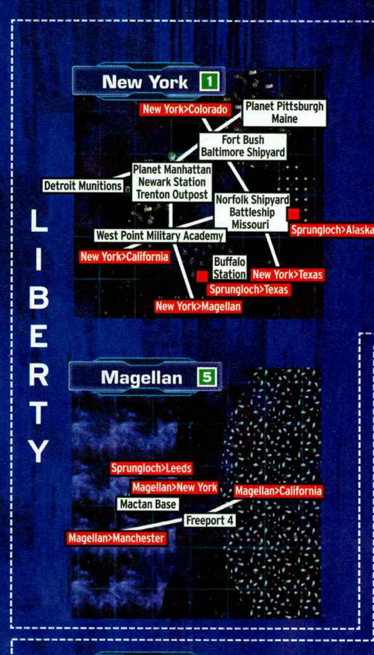
Die Karte zeigt alle wichtigen Systeme, die Sie im Laufe der Hauptstory erkunden. In Verbindung mit den Handelsroutentabellen können Sie damit Ihre Reiserouten perfekt planen.

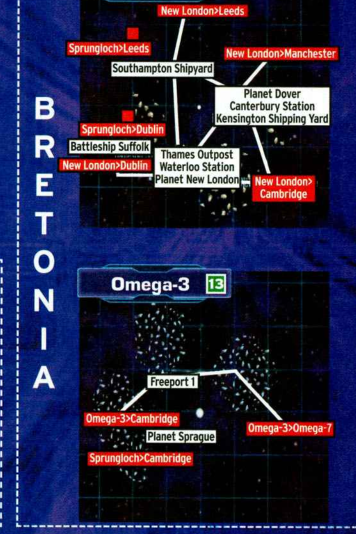












F


Colorado 2
Colorado>Galileo
Sprungloch>Galileo
Colorado>Kepler
Planet Gunnison
Battleship Rio Grande
Planet Denver
Pueblo Station
Ouray Base
Sprungloch>New York
Colorado>New York


Texas 3
Texas>New York
Sprungloch>New York
Planet Abilene
Planet Houston
LPI Huntsville
Battleship Mississippi
Sprungloch>California
Planet Brazos
LPI Sugarland
Texas>Bering
Sprungloch>Hudson
Texas>Hudson


California 4
California>New York
Planet
Los Angeles
Planet Mojave
California>Cortez
Battleship Yukon
California Minor
Willard Research Station
California>Magellan
San Diego Border Station

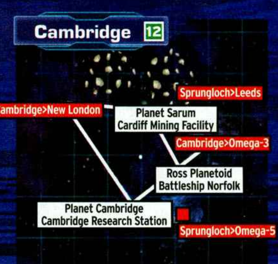

Manchester 6
Manchester>Cortez
Sprungloch>Leeds
Kingston Border Station
Sprungloch>Magellan
Manchester>
New London
Planet Wight
Birmingham
Station
Sheffield
Station
Planet Jersey
Liverpool Border
Station
Manchester>Magellan

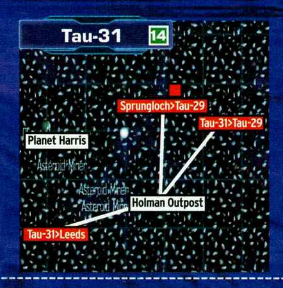

Cortez 7
Planet Curacao
Cortez>Manchester
Cortez>California


Leeds 8
Leeds>Tau-31
Glasgow Outpost
Sprungloch>Edinburgh
LD-14
Planet Waterford
Battleship York
Stokes Mining Station
Leeds>Edinburgh
Planet Leeds
Sprungloch>Dublin
Sprungloch>Magellan
Sprungloch>New London
Sprungloch>Manchester
Durham Border Station
Leeds>New London

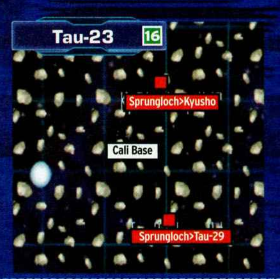

Dublin 10
Sprungloch>Leeds
Sprungloch>New London
Battleship Hood
Dublin>New London
Battleship Essex


Edinburgh 11
Planet Gaia
Luxury Liner Shetland
Edinburgh>Leeds
Aberdeen Border Station


Cambridge 12
Sprungloch>Leeds
Cambridge>New London
Planet Sarum
Cardiff Mining Facility
Cambridge>Omega-3
Ross Planetoid
Battleship Norfolk
Planet Cambridge
Cambridge Research Station
Sprungloch>Omega-5


Tau-31 14
Sprungloch>Tau-29
Tau-31>Tau-29
Planet Harris
Holman Outpost
Tau-31>Leeds


Tau-29 15
Sprungloch>Tau-23
Tau-29>Kyushu
Sprungloch>Tau-31
Shinkaku Station
Tau-29>Tau-31
Nago Station
Freeport 6


Tau-23 16
Sprungloch>Kyusho
Cali Base
Sprungloch>Tau-29



DIE QUAL ... Der Barracuda-Jäger entspricht in fast allen Bereichen haargenau seinem Kollegen, dem Dragon-Jäger.



... DER WAHL Einziger Unterschied ist die geringere Frachtkapazität des Dragon. Dafür sieht er umso cooler aus.

Schiffe im Bretonia-Sektor/Omega-Systeme/Kyushu

Typ	Jäger	Jäger	Frachter	Jäger	Jäger	Jäger	Jäger	Jäger	Frachter	Jäger
Name	Barracuda	Cavalier	Clydesdale	Crusader	Dragon	Drake	Hammer-head	Hawk	Humbpack	Piranha
Benötigte Pilotenstufe							Level 26		Level 20	
Kosten	71.210$	25.660$	23.010$	35.350$	71.210$	51.920$	351.550$	70.620$	170.940$	17.020$
Planet Leeds		x	x							x
New London		x	x							x
Planet Cambridge		x	x							x
Battleship Norfolk				x						
Freistadt Base							x			
Battleship Essex				x						
Sheffield Station										x
Planet Harris									x	
Planet Kyusho	x					x		x		
Battleship Nagumo					x					



Legende

Systeme:

Cambridge
New London
Leeds
Dublin
Edinburgh
Manchester
Magellan
Kyushu
Omega-3
Omega-7
Omega-11
Tau-23
Tau-29
Tau-31

Handelstabelle Bretonia-sektor/Omega-Systeme/Kyushu

Ware	Preisniveau	Teuerster Verkauf	Preisniveau	Billigster Einkauf	Gewinn-Niveau %	Kaufpreis 125 Einh.	Verkauf 125 Einh.	Gewinn bei 125 Einheiten (Clydesdale)	Kaufpreis 275 Einh.	Verkauf 275 Einh.	Gewinn bei 75 Einheiten (Dromedary)
Alien Organismus	2.000	Cambridge Research Station	1.000	Freeport 6	100	125.000	250.000	125.000	275.000	550.000	275.000
Basic Alloy	100	Planet Cambridge	60	Stokes Mining Station	67	7.500	12.500	5.000	16.500	27.500	11.000
Beryllium	300	Stokes Mining Station	144	Cardiff Mining Facility	108	18.000	37.500	19.500	39.600	82.500	42.900
Boron	960	LD-14	600	Sheffield Station	60	75.000	120.000	45.000	165.000	264.000	99.000
Cardamine	750	Aberdeen Border Station	389	Cali Base	93	48.625	93.750	45.125	106.975	206.250	99.275
Cobalt	240	Freeport 1	120	Freistadt Base	100	15.000	30.000	15.000	33.000	66.000	33.000
Construction Machinery	500	Freeport 6	300	Planet Leeds	67	37.500	62.500	25.000	82.500	137.500	55.000
Consumer Goods	450	Solarius Station	132	Freeport 4	241	16.500	56.250	39.750	36.300	123.750	87.450
Copper	100	Briesen Mining Facility	80	Freistadt Base	25	10.000	12.500	2.500	22.000	27.500	5.500
Diamonds	1.275	Planet Leeds	219	Solarius Station	482	27.375	159.375	132.000	60.225	350.625	290.400
Engine Components	1.275	Planet Cambridge	825	Freistadt Base	55	103.125	159.375	56.250	226.875	350.625	123.750
Fertilizers	170	Freeport 1	45	Shinkaku-Station	278	5.625	21.250	15.625	12.375	46.750	34.375
Food Rations	120	Cali Base	29	Planet Cambridge	314	3.625	15.000	11.375	7.975	33.000	25.025
Gate/Lane Parts	1.120	Freistadt Base	700	Waterloo Station	60	87.500	140.000	52.500	192.500	308.000	115.500
Gold	543	Planet Cambridge	322	Battleship Hood	69	40.250	67.875	27.625	88.550	149.325	60.775
H-Fuel	516	Mactan Base	180	Battleship Nagumo	187	22.500	64.500	42.000	49.500	141.900	92.400
Hydrocarbons	151	LD-14	40	Nago Station	278	5.000	18.875	13.875	11.000	41.525	30.525
Light Arms	812	Battleship Nagumo	280	Sheffield Station	190	35.000	101.500	66.500	77.000	223.300	146.300
Luxury Consumer Goods	990	Luxury Liner Shetland	630	Planet New London	57	78.750	123.750	45.000	173.250	272.250	99.000
Luxury Food	320	Luxury Liner Shetland	160	Planet Cambridge	100	20.000	40.000	20.000	44.000	88.000	44.000
Mining Machinery	649	Freeport 4	400	Planet Leeds, Freistadt Base	62	50.000	81.125	31.125	110.000	178475	68.475
Mox	300	Battleship Norfolk	72	LD-14	317	9.000	37.500	28.500	19.800	82.500	62.700
Niobium	688	Kensington Shipping Platform	287	Shinkaku-Station, Freeport 6	140	35.875	86.000	50.125	78.925	189.200	110.275
Optical Chips	440	Planet Leeds	296	Sheffield Station	49	37.000	55.000	18.000	81.400	121.000	39.600
Optronics	1.329	Planet Cambridge	909	Glasgow Outpost	46	113.625	166.125	52.500	249.975	365.475	115.500
Oxygen	55	Solarius Station	5	Planet Cambridge, Planet New London, Planet Kyushu	1.000	625	6.875	6.250	1.375	15.125	13.750
Pharmaceuticals	480	Solarius Station	176	Planet Cambridge, Cambridge Research Station	173	22.000	60.000	38.000	48.400	132.000	83.600
Polymers	270	Stokes Mining Station	120	Freeport 1	125	15.000	33.750	18.750	33.000	74.250	41.250
Ship Hull Panels	280	Freeport 6	80	Stokes Mining Station	250	10.000	35.000	25.000	22.000	77.000	55.000
Silver	378	Planet New London	140	Freistadt Base	170	17.500	47250	29.750	38.500	103.950	65.450
Super Alloy	240	Southampton Shipyard	215	Stokes Mining Station	12	26.875	30000	3.125	59.125	66.000	6.875
Terraforming Gases	25	Planet Harris	5	Stokes Mining Station	400	625	3.125	2.500	1.375	6.875	5.500
Toxic Waste	124	LD-14	20	Battleship Nagumo	520	2.500	15.500	13.000	5.500	34.100	28.600
Water	195	Solarius Station	15	Planet New London, Planet Cambridge, Planet Kyushu	1.200	1.875	24.375	22.500	4.125	53.625	49.500

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS	MB / Chip	€
V8170 DDR SE/T +TV-out	128-DD / GF4 MX440SE	99,-
V8420S/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200	199,-
V9180/TD +TV-out+DVI	64-DD / GF4 MX440-8X	89,-
V9180/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 MX440-8X	124,-
V9280/TD +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti4200-8X	174,-
V9280/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	214,-
V9280S/TVD +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	249,-
V9480/TVD +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4800SE	219,-
V9900/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX	379,-
V9900 Ultra/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX	499,-

SPARKLE	MB / Chip	€
SP7100M4SE +TV-out	64-DD / GF4 MX440SE	64,-
SP7228 Pure	64-DD / GF4 Ti4200-8X	134,-
SP7228DT +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti4200-8X	149,-
SP7228DT +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	169,-
SP7228DV +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	179,-
SP7228PT Platinum +DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	219,-
SP7300M4 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 MX440-8X	79,-

GAINWARD	MB / Chip	€
GF3 Ti/500 GS +TV-out	128-DD / GF3 Ti200	109,-
GF4 Pro/600-8X GS	64-DD / GF4 MX440-8X	119,-
GF4 Ultra/650-8X +TV-out	64-DD / GF4 Ti4200-8X	159,-
GF4 Ultra/650-8X +TV-out	128-DD / GF4 Ti4200-8X	189,-
GF4 Ultra/750-8X XP +FW	128-DD / GF4 Ti4200-8X	289,-
GF4 Ultra/750-8X XP OEM	128-DD / GF4 Ti4800SE	229,-
FX Ultra/800 Plus GS	128-DD / GF FX	499,- L
FX Ultra/1000 Plus GS	128-DD / GF FX	649,- L

AOPEN GF4MX420-V64

Grafikkarte

- NVIDIA® GeForce4 MX 420 Chip
- 64 MB DDR-RAM
- 250 MHz Chiptakt
- AGP
- TV-Out
- bulk

49,-

MSI	MB / Chip	€
G4MX440SE-T +TV-out	64-DD / GF4 MX440SE	69,-
G4MX440-T8X +TV-out	64-DD / GF4 MX440-8X	79,-
G4MX440-TD8X +TV-out	64-DD / GF4 MX440-8X	94,-
G4MX440-VTD8X +VIVO+DVI	64-DD / GF4 MX440-8X	104,-
G4Ti4200-TD8X +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti4200-8X	164,-
G4Ti4200-TD8X +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	174,-
G4Ti4200-VTD8X +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	184,-
G4Ti4800SE-VTD8X +VIVO	128-DD / GF4 Ti4800SE	239,-
FX5800-TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX	439,- L
FX5800 Ultra-TD +TV-out	128-DD / GF FX	599,- L

SAPPHIRE	MB / Chip	€
Rad. 9000 Atlantis	64-DD / Rad. 9000	99,-
Rad. 9000 Atlantis Pro	64-DD / Rad. 9000 Pro	109,- L
Rad. 9000 Atlantis Pro	128-DD / Rad. 9000 Pro	134,-
Rad. 9500 Atlantis Pro	128-DD / Rad. 9500 Pro	229,- L
Rad. 9700 Atlantis	128-DD / Rad. 9700	319,- L
Rad. 9700 Atlantis Pro ret.	128-DD / Rad. 9700 Pro	439,- L
Rad. 9700 Atlantis Pro AIW	128-DD / Rad. 9700 Pro	499,- L
Rad. 9700 Atlantis Pro U.E.	128-DD / Rad. 9700 Pro	469,- L

AOPEN	MB / Chip	€
GF4MX440SE-V64 +TV-out	64-SD / GF4 MX440SE	59,-
GF4MX440-8X +TV-out+DVI	64-DD / GF4 MX440-8X	89,-
GF4Ti4200 8X +TV-out	64-DD / GF4 Ti4200-8X	159,-
GF4Ti4200S 8X +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	199,-
GeForce FX +VIVO+DVI	128-DD / GF FX	459,- L

CLUB3D	MB / Chip	€
Radeon 9100 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9100	119,-
Radeon 9500 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9500	219,-
Rad. 9500 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9500 Pro	239,-
Radeon 9700 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9700	319,-
Rad. 9700 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9700 Pro	419,-
GF4 4200-8X +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	194,-
GF4 4200-8X +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	209,-
GF4 4800SE +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4800SE	239,-

TERRATEC	MB / Chip	€
Mystify 4200 8X +TV-out	64-DD / GF4 Ti4200-8X	169,-
Mystify 5800 +TV-out+DVI	128-DD / GF FX	549,-
Myst. 5800 Ultra +TV-out	128-DD / GF FX	599,-

ABIT	MB / Chip	€
GF4MX-8X	64-DD / GF4 MX440-8X	89,-
GF4Ti4200-8X	64-DD / GF4 Ti4200-8X	164,-
GF4Ti4200 OTES +TV-out	128-DD / GF4 Ti4200	189,-

CPU & RAM

Alle CPU- und RAM-Preise sind Tagespreise!

CPU

AMD			normal	PIB
Duron™		1,1 GHz	34,-	
Duron™		1,2 GHz	39,-	
Duron™		1,3 GHz	44,-	
Athlon™	100	1,1 GHz	49,-	
Athlon™	133	1,33 GHz	59,-	
Athlon™ XP 1700+	Tho.	1,46 GHz	69,-	74,-
Athlon™ XP 1800+	Tho.	1,53 GHz	74,-	84,-
Athlon™ XP 2000+	Tho.	1,66 GHz	89,-	
Athlon™ XP 2000+	Pal.	1,66 GHz	84,-	104,-
Athlon™ XP 2100+	Tho.	1,73 GHz	109,-	119,-
Athlon™ XP 2200+	Tho.	1,8 GHz	119,-	129,-
Athlon™ XP 2400+	Tho.	2,0 GHz	154,-	164,-
Athlon™ XP 2500+	Bar.	1,83 GHz	204,-	214,-
Athlon™ XP 2600+	333	2,08 GHz	259,-	279,-
Athlon™ XP 2700+	333	2,16 GHz	299,-	319,-
Athlon™ XP 2800+	Bar.	2,08 GHz	429,-	449,-
Athlon™ XP 3000+	Bar.	2,16 GHz	659,-	679,-

INTEL				normal	in-a-box
Celeron® (FC2)		256	1,3 GHz	59,-	64,-
Celeron® (FC2)		256	1,4 GHz		74,-
Celeron® (So478)		128	1,7 GHz	64,-	69,-
Celeron® (So478)		128	1,8 GHz	79,-	84,-
Celeron® (So478)		128	2,0 GHz	94,-	99,-
Celeron® (So478)		128	2,1 GHz		109,-
Celeron® (So478)		128	2,2 GHz		124,-
P III-S (FC2)	133	512	1,4 GHz		259,-
P4 (So478)		256	1,7 GHz	144,-	154,-
P4 (So478)		512	1,8 GHz	159,-	169,-
P4 (So478)		512	2,4 GHz	199,-	209,-
P4 (So478)	533	512	2,4 GHz	189,-	199,-
P4 (So478)		512	2,5 GHz		239,-
P4 (So478)	533	512	2,53 GHz	229,-	239,-
P4 (So478)		512	2,6 GHz		299,-
P4 (So478)	533	512	2,66 GHz	279,-	289,-
P4 (So478)	533	512	2,8 GHz	429,-	449,-
P4 (So478)	533	512	3,06 GHz	679,-	699,-

RAM

KINGSTON ValueRAM					€
DIMM	128 MB	SDRAM	133		26,-
DIMM	256 MB	SDRAM	133		44,-
DIMM	512 MB	SDRAM	133		86,-
DIMM	128 MB	DDR	266	CL2	24,-
DIMM	256 MB	DDR	266	CL2	38,-
DIMM	512 MB	DDR	266	CL2	74,-
DIMM	128 MB	DDR	333		25,-
DIMM	256 MB	DDR	333		41,-
DIMM	512 MB	DDR	333		79,-
DIMM	256 MB	DDR	400 ECC		64,-
DIMM	512 MB	DDR	400 ECC		124,-

CORSAIR			FSB		€
DIMM	256 MB	DDR	333-222	CL2	94,-
DIMM	512 MB	DDR	333-222	CL2	174,-
DIMM	256 MB	DDR	400-222	CL2	109,-
DIMM	512 MB	DDR	400-222	CL2	199,-
DIMM	2x 256 MB	DDR	333-222 *	CL2	189,-
DIMM	2x 512 MB	DDR	333-222 *	CL2	339,-
DIMM	2x 256 MB	DDR	400-222 *	CL2	219,-
DIMM	2x 512 MB	DDR	400-222 *	CL2	399,-

* Doppelpack, speziell für Dual Channel getestet

GeIL			FSB		€
DIMM	256 MB	DDR	333		34,-
DIMM	512 MB	DDR	333		69,-
DIMM	256 MB	DDR	400		49,-
DIMM	512 MB	DDR	400		99,-
DIMM	2x 256 MB	DDR	400-233 *	CL2	144,-
DIMM	2x 512 MB	DDR	400-233 *	CL2	269,-
DIMM	256 MB	DDR	433-233	CL2	79,-
DIMM	512 MB	DDR	433-233	CL2	159,-
DIMM	2x 256 MB	DDR	433-233 *	CL2	169,-
DIMM	2x 512 MB	DDR	433-233 *	CL2	309,-
DIMM	256 MB	DDR	466-233	CL2	99,-
DIMM	512 MB	DDR	466-233	CL2	199,-

* Doppelpack, speziell für Dual Channel getestet

MAINBOARDS

ASUS P4B533

Sockel 478 Mainboard

- INTEL® i845E Chipsatz
- 3x DDR266 DIMM
- 2x U-100
- 6x PCI, AGP
- 6x USB2.0
- Sound

99,-

ASUS	Sockel/Chip	RAM	€
A7V333-X (S, L)	SoA-KT333	D	89,-
A7V8X (S, L)	SoA-KT400	D	104,-
A7V8X (S, FW, sATA-R)	SoA-KT400	D	134,-
A7V8X (S, L, FW, sATA-R)	SoA-KT400	D	144,-
A7S333 (S)	SoA-745	D	74,-
A7N8X (S, L)	SoA-nForce2	D	134,-
A7N8X Deluxe (S, L, FW, sATA-R)	SoA-nForce2	D	164,-
P4SE (S)	So478-645	D	69,-
P4S533-X (S, L)	So478-645DX	S/D	79,-
P4S8X-X (S, L)	So478-648	D	94,-
P4B533 (S)	So478-845E	D	99,-
P4PE (S, L)	So478-845PE	D	129,-
P4PE (S, FW, sATA-R)	So478-845PE	D	159,-
P4PE Black Pearl (S, L) inkl. 32 MB USB Stick	So478-845PE	D	174,-
P4T533 (S, R) inkl. 256 MB RIMM PC1066 32 Bit	So478-850E	R32	329,-
P4G8X Deluxe (S, L, FW, sATA-R)	So478-E7205	D+	229,-

ELITEGROUP	Sockel/Chip	RAM	€
K7VTA3 Rev. 5 (S, L)	SoA-KT333	D	62,-
K7VTA3 Rev. 5 (S, L, R, FW)	SoA-KT333	D	69,-
L7VTA (S, L)	SoA-KT400	D	74,-
L7VTA (S, L, R, FW)	SoA-KT400	D	94,-
K7S5A (S)	SoA-735	S/D	59,-
K7S5A (S, L)	SoA-735	S/D	62,-
K7S5A Pro (S)	SoA-735	S/D	59,-
K7S5A Pro (S, L)	SoA-735	S/D	64,-
K7S6A (S)	SoA-745	D	64,-
P4VXASD2+ (S)	So478-P4X333	S/D	59,-
P4S5A/DX (S, L)	So478-645DX	D	64,-
P4S8AG (S, V, L)	So478-648	D	119,-
P4IBASD (S, L)	So478-845D	S/D	79,-

ASROCK	Sockel/Chip	RAM	€
K7VT2 (S, L)	SoA-KT266A	S/D	59,-
K7S8X (S, L)	SoA-746FX	D	74,-
PE Pro (S, L)	So478-645	S/D	59,-
P4I45D (S, L)	So478-845D	S/D	64,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):
S : SD-RAM + : auch ECC
D : DDR-RAM * : nur ECC Registered
R : RD-RAM R32 : 32 Bit RD-RAM

GIGABYTE	Sockel/Chip	RAM	€
GA-7ZXE (S)	SoA-KT133A	S	69,-
GA-7VAC (S)	SoA-KT333	D	79,-
GA-7VAX (S, L)	SoA-KT400	D	109,-
GA-7VAXP Ultra (S, L, FW, sATA-R)	SoA-KT400	D	149,-
GA-7DXE (S)	SoA-761	D+	69,-
GA-7DPXDW+ (Dual, S, L, R)	SoA-760MPX	D+	279,-
GA-8ST800 (S)	So478-645DX	D	89,-
GA-8SQ800 (S)	So478-655	D	129,-
GA-8IDXH (S, L)	So478-845	S	79,-
GA-8PE667 (S)	So478-845PE	D	109,-
GA-8GE667 Pro (S, V, L)	So478-845GE	D	149,-
GA-8EGXR (V, L, U160)	So478-GC-SL	D*	379,-

MSI	Sockel/Chip	RAM	€
MS-6378 (µATX, S, V, L)	SoA-KLE133	S	64,-
MS-6390LE-L (µATX, S, V, L)	SoA-KM266	D	69,-
K7T2 Combo-L (S, L)	SoA-KT266A	S/D	64,-
K7T266 Pro2-UL (S, L)	SoA-KT266A	D	69,-
KT3V-L (S, L)	SoA-KT333	D	79,-
KT4V-L (S, L)	SoA-KT400	D	94,-
KT4 Ultra (S)	SoA-KT400	D	94,-
KT4 Ultra-SR (S, sATA-R)	SoA-KT400	D	114,-
KT4 Ultra-BSR (S, sATA-R, Bluetooth)	SoA-KT400	D	134,-
KT4 Ultra-FISR (S, L, FW, sATA-R)	SoA-KT400	D	144,-
K7N2-L (S, L)	SoA-nForce2	D	99,-
K7N2G-L (S, V, L)	SoA-nForce2	D	134,-
K7N2G-ILSR (S, V, L, FW, sATA-R)	SoA-nForce2	D	174,-
K7D Master-L (Dual, S, L)	SoA-760MPX	D*	224,-
645 Combo-L (S, L)	So478-645	S/D	69,-
645E Max-U (S)	So478-645DX	D	69,-
648 Max-L (S, L)	So478-648	D	89,-
845 Ultra-C (S)	So478-845D	D	79,-
845E Max (S)	So478-845E	D	89,-
845E Max2-L (S, L)	So478-845E	D	99,-
845E Max2-LR (S, L, R)	So478-845E	D	114,-
845E Max2-BLR (S, L, R, Bluetooth)	So478-845E	D	129,-
845PE Max-L (S, L)	So478-845PE	D	109,-
845PE Max2-SR (S, sATA-R)	So478-845PE	D	129,-
845PE Max2-FISR (S, L, FW, sATA-R)	So478-845PE	D	169,-
845GE Max-L (S, V, L)	So478-845GE	D	114,-
850E Max2-FISR (S, L, FW, sATA-R)	So478-850E	R32	199,- L
GNB Max-L (S, L)	So478-E7205	D	209,-
GNB Max-FISR (S, L, FW, sATA-R)	So478-E7205	D	244,-
E7205 Master-L (S, L)	So478-E7205	D+	249,-

EPOX	Sockel/Chip	RAM	€
EP-8K9A (S)	SoA-KT400	D	99,-
EP-8K9A2+ (S, L, sATA-R)	SoA-KT400	D	144,-
EP-8K9A3+ (S, L, R)	SoA-KT400	D	139,-
EP-8RDA (S)	SoA-nForce2	D	114,-
EP-8RDA+ (S, L, FW)	SoA-nForce2	D	129,-
EP-4PEA+ (S, L, FW, sATA-R)	So478-845PE	D	174,-
EP-4GEA+ (S, V, L, FW, sATA-R)	So478-845GE	D	179,-

CHAINTECH	Sockel/Chip	RAM	€
7AJA2 (S)	SoA-KT133A	S	79,-
7NJL1 Apogee (S, L)	SoA-nForce2	D	129,-
7NJS Zenith (S, L, FW, sATA-R)	SoA-nForce2	D	189,-
6OJA3T (S)	FC2-815EP	S	84,-

Bei allen Mainboards geben wir die entsprechenden Ausstattungsmerkmale (onboard) mit folgenden Abkürzungen an:
S : Sound L : LAN FW : FireWire
V : VGA R : RAID

PC-GEHÄUSE

LIAN LI	Farbe	Tower	Netzteil	€
PC-9300 (MATX)	silber	Desktop	--	139,-
PC-7	silber	Midi	--	139,-
PC-50	silber	Midi	--	109,-
PC-60	silber	Midi	--	169,-
PC-86	schwarz	Midi	--	199,-
PC-6083A	silber	Midi	--	189,-
PC-6089A	silber	Midi	--	219,-
PC-6090B	schwarz	Midi	--	229,-
PC-70	silber	Big	--	289,-

alle LIAN LI Gehäuse sind aus Aluminium

CHIEFTEC	Farbe	Tower	Netzteil	€
TX-10BD	schwarz	Midi	--	69,-
TX-10BD	schwarz	Midi	350 W	119,-
TA-10BD	schwarz	Big	--	104,-
TA-10BD	schwarz	Big	420 W	194,-

alle CHIEFTEC Gehäuse in verschiedenen Farben erhältlich

COOLERMASTER		Tower	Netzteil	€
ATC-201-SX	silber	Midi	--	299,-
ATC-101-SX	silber	Big	--	369,-
ATC-110-SX	silber	Big	--	499,-

alle COOLERMASTER Gehäuse sind aus Aluminium

Diverse	Farbe	Tower	Netzteil	€
Mini-ITX	grau	Desktop	150 W	84,-
A-325	grau	Midi	250 W	49,-
A-330	grau	Midi	300 W	59,-
BLACK-LINE	schwarz	Midi	250 W	64,-
BLACK-LINE	schwarz	Midi	300 W	74,-
BLUE-LINE	blau	Midi	250 W	64,-
BLUE-LINE	blau	Midi	300 W	74,-
SILVER-LINE	silber	Midi	250 W	64,-
SILVER-LINE	silber	Midi	300 W	74,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse

Shopzeiten

GAMES

Top Ten

Top Ten	€
Age of Mythology	49,-
Anarchy Online - The Notum Wars	19,-
Anno 1503	49,-
Battlefield 1942 - Road to Rome (Add On)	16,-
Gothic II	44,-
I.G.I 2 - Covert Strike	44,-
Medal of Honor Allied Assault - Spearhead (Add On)	24,-
Sim City 4	49,-
Splinter Cell	44,-
Unreal 2 - The Awakening	49,-

Action

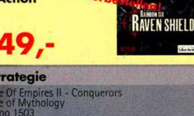
Action	€	
Aquanox - Revelation	49,-	
Battlefield 1942	44,-	
Battlefield 1942 - Road to Rome (Add On)	16,-	
Breed	49,-	L
Conflict Desert Storm	44,-	
Delta Force - Black Hawk Down	44,-	L
Das Ding - John Carpenter	39,-	
Der Anschlag - Sum of all Fears	34,-	
Double Pack: Descent 3 WL + Freespace WL	14,-	L
Double Pack: Messiah WL + Sacrifice WL	14,-	
Duke Nukem - Manhattan Project	19,-	
GTA 3	44,-	
Half-Life: Generation V3	29,-	
I.G.I. 2 - Covert Strike	44,-	
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	49,-	L
James Bond 007 - Nightfire	44,-	
K-Hawk	39,-	
Mafia	44,-	
Medal of Honor Allied Assault - Spearhead (Add On)	24,-	
New World Order	34,-	
No one lives forever 2	44,-	
Operation Flashpoint - Gold Edition	44,-	
Ravenshield (Tom Clancy's Rainbow Six)	49,-	L
Serious Sam - Gold	19,-	
Serious Sam - The Second Encounter	14,-	
Spiderman - The Movie	39,-	
Splinter Cell (Tom Clancy)	44,-	
Unreal 2 - The Awakening	49,-	
Vietcong	44,-	L

Ravenshield

Tom Clancy's Rainbow Six

Action

Jetzt vorbestellen!



49,-

Strategie

Strategie	€	
Age Of Empires II - Conquerors	19,-	
Age of Mythology	49,-	
Anno 1503	49,-	
Black + White	24,-	
Black + White - Insel der Kreaturen (Add On)	19,-	
Blitzkrieg	49,-	L
Command + Conquer - Renegade	34,-	
Der Industriegigant 2	44,-	
Der Industriegigant 2 (Add On)	29,-	
Desperados (BILD Hit Games)	14,-	
Die Siedler 4 - Die neue Welt (Add On)	16,-	
Emergency II	29,-	
Empire Earth	44,-	
Empire Earth - Zeitalter der Eroberungen (Add On)	29,-	
Gefeuert, dein letzter Tag	18,-	
Master of Orion 3	49,-	L
Medieval - Total War	39,-	
Napoleon	29,-	
Platoon	29,-	
Port Royale	44,-	
Rollercoaster Tycoon 2	49,-	
Soldiers of Anarchy	39,-	
Stronghold Deluxe	34,-	
Sudden Strike 2	44,-	
Warcraft III	34,-	
Wiggles (BILD Hit Games)	14,-	
Zoo Tycoon 1.0	29,-	
Zoo Tycon Dino Digs 1.0 (Add On)	29,-	
Zoo Tycoon Marine Mania (Add On)	25,-	

Über 400 weitere Titel finden Sie auf unserer Homepage.
WL: White Label

Rollenspiel & Adventures

Rollenspiel & Adventures	€
Anachronox	19,-
Anarchy Online - The Notum Wars	19,-
Baldur's Gate II WL	19,-
Baldur's Gate II - Das Epos	29,-
Dark Age of Camelot - Shrouded Isles (Add On)	24,-
Divine Divinity	49,-
Double Pack: Baldur's Gate WL + Legenden der Schwertküste WL	14,-
Double Pack: Icewind Dale WL + Art of Magic WL	14,-
Dungeon Siege	44,-
Gothic II	44,-
Grom... Terror in Tibet	44,-
Icewind Dale 2	44,-
Might + Magic IX	44,-
Morrowind dt.	44,-
Morrowind - Tribunal engl. (Add On)	29,-
Neverwinter Nights	44,-
Summoner Classic	14,-
Syberia	44,-
Ultima Online - Age Of Shadows (Add On)	29,-

Vietcong

Action

Jetzt vorbestellen!

PC CD-ROM VIETCONG

44,-

Sport & Simulation

Sport & Simulation	€
Anstoss 4	49,-
Biathlon 2003	29,-
Die Sims - Hot Date	24,-
Die Sims - Party ohne Ende	19,-
Die Sims - Tierisch gut drauf	24,-
Die Sims - Urlaub total	24,-
Die Sims - Deluxe Edition	49,-
Flight Simulator Professional 2002	59,-
Flight Simulator 2002	54,-
Fussballmanager 2003	44,-
IL2 - Forgotten Battles	44,-
Impossible Creatures	49,-
NHL 2003	44,-
Rotlicht Tycoon	19,-
Sim City 4	49,-

Spielekonsolen

Spielekonsolen	€	
SONY Playstation 2	249,-	
James Bond 007 Agent im Kreuzfeuer	59,-	
Splinter Cell (Tom Clancy)	59,-	L
Turok Evolution	54,-	
Tom Clancy's Ghost Recon	59,-	
MICROSOFT Xbox	249,-	
Turok Evolution	54,-	
Tom Clancy's Ghost Recon	59,-	
Turok Evolution	64,-	
Splinter Cell (Tom Clancy)	64,-	
Terminator	59,-	
Jedi Knight 2 - Jedi Outcast	64,-	
Superman - The Man of Steel	59,-	

Blitzkrieg

Strategie

Jetzt vorbestellen!

PC CD-ROM BLITZKRIEG

49,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

T-Paq v2.0

natpaq.com

LAN PC-Bag

Der T-Paq v2.0 ist der ideale Transportschutz für den PC. Die Tasche bietet Platz für einen kompletten Rechner sowie Stauraum für Tastatur, Maus und Gamepads. Der Bag lässt sich ebenso einfach auf den Rücken schnallen wie mit wenigen Handgriffen in einen handlichen Trolley verwandeln! Der T-Paq ist mit roten, blauen, violetten, silbernen sowie mit grünen (Camouflage) und braunen (Camouflage) Deckelkappen erhältlich.
Die farbigen Deckelsets können auch einzeln bezogen werden um die Erscheinung des Bags zu variieren!

NATPAQ T-Paq v2.0 LAN-Bag: 84,-

NATPAQ T-Paq v2.0 Deckelset: 11,-

EINGABEGERÄTE

Joysticks & Co

Joysticks	Anschluss	€	
LOGITECH WingMan Attack 2	USB	24,-	
LOGITECH Cordless Freedom 2.4	USB	67,-	
MS SideWinder Precision 2	USB	44,-	
MS SW Force Feedback Pro 2	USB	84,-	
SAITEK ST100	GP	14,-	
SAITEK ST330 Rumble	USB	29,-	
SAITEK X36F	GP	22,-	
SAITEK X45	USB	84,-	
SAITEK Cyborg 3D Gold	USB	39,-	
SAITEK Cyborg 3D Rumble	USB	39,-	
SAITEK Cyborg 3D Force	USB	69,-	
THRUSTMASTER Joystick	USB	19,-	
THRUSTMASTER TG Afterburner FFB	USB	89,-	

Gamepads	Anschluss	€	
LOGITECH WingMan Precision	USB	14,-	
LOGITECH WingMan Action	USB	24,-	
LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	34,-	
LOGITECH WM Cordl. Rumblepad	USB	59,-	
MS SW Strategic Commander 2in1	USB	19,-	
SAITEK PC Dash 2	USB	24,-	
SAITEK P880 Dual Analog	USB	24,-	L
SAITEK P3000 Wireless	USB	49,-	L
THRUSTMASTER FS Dual Analog 3	USB	19,-	
THRUSTMASTER FS Dual Power 3	USB	29,-	
THRUSTMASTER Tactical Board		79,-	

Lenkräder	Anschluss	€
LOGITECH WM Formula Force GP	USB	69,-
LOGITECH Momo Racing Force	USB	119,-
MS SW Force Feedback Wheel	USB	89,-
SAITEK R100	GP	44,-
SAITEK R440	USB	79,-
THRUSTMASTER 360 Modena Pro	USB	69,-
THRUSTMASTER ForceFeedback GT	USB	109,-

Tastaturen

LOGITECH	Anschluss	€
Classic OEM	PS/2	9,-
Internet Office OEM	PS/2	19,-
Internet Navigator	PS/2 u. USB	34,-
Internet Navigator SE	PS/2 u. USB	44,-
Cordless Desktop Deluxe	PS/2 u. USB	69,-
Cordless Desktop Navigator	PS/2 u. USB	89,-
Cordless Desktop Deluxe Opt.	PS/2 u. USB	89,-

MICROSOFT	Anschluss	€	
Internet Keyboard SB (+Maus)	PS/2	29,-	L
Multimedia Keyboard	PS/2	32,-	
Office Keyboard	PS/2 u. USB	44,-	
Office Keyboard SE (+Maus)	PS/2 u. USB	69,-	
Natural Multimedia Keyboard	PS/2	49,-	
Wireless Optical Desktop (+Maus)	USB	79,-	
WL Optical Desktop Pro (+Maus)	USB	99,-	
WL Opt.Desktop Bluetooth (+Maus)	USB	184,-	

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	34,-
Pilot Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	29,-
MouseMan Dual Optical	PS/2 u. USB	39,-
MX300 Optical Mouse	PS/2 u. USB	44,-
MX500 Optical Mouse	PS/2 u. USB	49,-
MX700 Cordless Optical Mouse	PS/2 u. USB	79,-
Cordless Mouse Optical	PS/2 u. USB	49,-
Cordless Presenter Bluetooth	USB	199,-

MICROSOFT	Anschluss	€	
Wheel Mouse Optical SB	PS/2 u. USB	19,-	
IntelliMouse Optical 1.1	PS/2 u. USB	49,-	
IntelliMouse Optical 1.1 silber	PS/2 u. USB	49,-	
IntelliMouse Explorer 3.0	PS/2 u. USB	54,-	
Optical Mouse blue	PS/2 u. USB	39,-	
Wireless Optical Mouse blue	PS/2 u. USB	49,-	
Wireless Optical Mouse black	PS/2 u. USB	44,-	
Wireless Optical Mouse ICE	PS/2 u. USB	54,-	L
Wireless IntelliMouse Explorer SB	USB	54,-	
Wireless IntelliMouse Explorer	USB	64,-	
Wireless IntelliMouse Explorer BT	USB	99,-	

SAITEK	Anschluss	€
Optical Mouse Pro	USB	29,-
Touch Force Mouse	USB	34,-
Cordless Mouse silber	USB	24,-
Cordless Optical Mouse	USB	34,-

Mousepads	€
COMPAD SpeedPad ALTERNATE Edition	15,-
COMPAD SpeedPad (Gamer-Mousepad)	18,-
COMPAD SpeedPad (transparent/farbig)	22,-
COMPAD SpeedSpray	9,-
LIAN LI Mousepad *	19,-
THERMALTAKE Mousepad Xaser* (schwarz o. silber)	19,-

* aus Aluminium

MS Tastatur & Maus

Wireless Optical Desktop ICE

Keyboard und Maus mit moderner, eleganter „ICE" Optik!

- 17 programmierbare Internettasten
- optische 3-Tasten-Maus
- kabellos
- USB

89,-

01805-905040 **

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 06403 - 9050 4009

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020



CD-LAUFWERKE

Intern Boxed +10,-

CD-ROM ATAPI		bulk	retail
52x	AOPEN CD-952E	24,-	
52x	ASUS CDS520		34,-
52x	LG GCR-852xB	24,-	29,-
52x	LITEON LTN52x	24,-	27,-
52x	MSI MS-8152	23,-	24,-
52x	NEC CD-3002A	26,-	
52x	SAMSUNG SC-152AEBS	27,-	
52x	SAMSUNG SC-152LEBB schwarz	32,-	
52x	SONY CDU52x1	24,-	
52x	TEAC CD-552E	29,-	34,-
54x	MITSUMI FX 54x MAX	24,-	
56x	AOPEN CD-956E		29,-

CD-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/12/32x	NEC NR-7700 OEM	54,-	
12/40/40x	NEC NR-9200	69,-	
12/48/48x	LITEON LTR-48152 OEM	59,-	
16/48/48x	BENQ CRW 4816A		69,-
16/48/48x	CYBERDRIVE CW088D	59,-	69,-
16/48/48x	PHILIPS PCRW4816	67,-	72,-
24/48/48x	LG GCE-8481B	69,-	72,-
24/48/48x	LITEON LTR-48246S	64,-	69,-
24/48/48x	MSI MS-8348S		62,-
24/48/48x	NEC NR-9300	74,-	79,-
24/48/48x	NEC NR-9300 schwarz	79,- L	
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA	99,-	104,-
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA schwarz		104,- L
24/48/48x	SAMSUNG SW248	69,-	77,-
24/48/48x	SAMSUNG SW248 schwarz	74,-	
24/48/52x	AOPEN CRW-4852	64,-	69,-
24/48/52x	ASUS CRW-4824A		74,-
24/52/52x	AOPEN CRW-5224		69,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224A		79,-
24/52/52x	BENQ CRW5224P		84,-
24/52/52x	CYBERDRIVE CW099D		74,-
24/52/52x	LG GCE-8520B	74,-	77,-
24/52/52x	LITEON LTR-52246S	69,-	74,-
24/52/52x	MSI MS-8352	64,-	69,-
24/52/52x	MITSUMI CR 487E TE	79,-	84,-
24/52/52x	SONY CRX222E1-10	79,-	
24/52/52x	SONY CRX220A1		84,-
24/52/52x	TEAC CD-W552E	89,-	99,-
24/52/52x	TRAXDATA CDRW522452	69,-	74,-

CD-RW: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD;
CD-RW+DVD: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD / lesen DVD;
DVD-Recorder: wiederbeschreiben DVD / schreiben DVD / lesen DVD

CD-RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
8/8/24x	PLEXTOR PX-S88TU		159,-
8/8/24x	TEAC CDW28PUK		149,-
10/24/24x	PLEXTOR PX-S2410TU		219,-
12/24/40x	PHILIPS JR24CDRWK		159,-
12/40/40x	LITEON LXR-40122		129,-
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TU		189,-
24/52/52x	AOPEN EHW5224U		149,-
24/52/52x	ASUS CRW-5224U		159,- L
24/52/52x	TEAC CD-W552PUK		189,-

CD-RW+DVD ATAPI		bulk	Kit/ret.
10/20/40/12x	PLEXTOR PX-320A		139,-
10/24/24/8x	TEAC DW-224E		169,-
10/32/40/12x	PHILIPS RWDV3210	89,-	99,-
10/32/40/12x	TOSHIBA SD-R1312	99,-	129,-
24/48/48/16x	LG GCC-4480B	99,-	104,-
24/48/48/16x	SAMSUNG SM-348	99,-	109,-
24/48/48/16x	SAMSUNG SM-348 schwarz	104,-	

CD-RW+DVD USB2.0		bulk	Kit/ret.
10/32/40/12x	PHILIPS JR32DCRWK		269,-
12/24/24/8x	LITEON LSC-24081M		229,-

ASUS CRW-5224U

24/52/52x CD-RW

- USB2.0, extern
- FlextraLink
- retail inkl. Nero Express 5.5, 1 CD-R & 1 CD-RW

159,-

DVD-LAUFWERKE

Intern Boxed +10,-

DVD±R/±RW ATAPI		bulk	retail
2/4/8x	SONY DW-U10A10X	379,-	
2/4/8x	SONY DRU500AX		409,-
2/2/12x	NEC ND-1300		349,- L

DVD±R/±RW USB2.0		bulk	retail
2/4/8x	SONY DRX500UL		579,- L

DVD+RW ATAPI		bulk	retail
2/2/8x	AOPEN DVRW2412PRO		309,-
2/2/8x	PHILIPS DVDRW228	319,- L	339,- L
2/2/8x	RICOH MP5125A	289,- L	339,- L
2/4/8x	HP dvd300i		389,-
2/4/12x	NEC ND-1100A	279,-	
2/4/12x	PLEXTOR DX-504A		349,- L

PANASONIC SR-8588

16/48x DVD-ROM

- ATAPI
- bulk

39,-

DVD+RW USB 2.0		bulk	retail
2/2/8x	AOPEN DVR2412U		389,-
2/4/8x	HP dvd300e +FW		499,-

DVD-RW ATAPI		bulk	retail
1/1/12x	PANASONIC LF-D521		299,-
1/2/6x	PANASONIC SW-9571	269,-	
1/2/10x	LG GMA-4020		274,-
1/2/12x	TOSHIBA SD-R5002	229,-	249,-
2/4/12x	PIONEER DVR-105	309,- L	319,- L
2/4/12x	PIONEER DVR-A05		339,- L
2/4/12x	TEAC DV-W50EK		319,-

DVD-ROM ATAPI		bulk	retail
16/40x	PIONEER DVD-120T	54,-	
16/40x	PIONEER DVD-120S	69,- L	
16/40x	PIONEER DVD-A06SW		74,-
16/40x	SONY DDU16xx	44,-	
16/48x	AOPEN DVD-1648LKY	49,-	54,-
16/48x	ASUS DVD-E616		59,-
16/48x	CYBERDRIVE DM168D		49,-
16/48x	LG GRD-816xB	49,-	54,-
16/48x	LITEON LTD-165	44,-	49,-
16/48x	LITEON LTD-166	47,-	52,-
16/48x	LITEON XJ-HD166S OEM	42,-	
16/48x	MSI MS-8216	44,- L	47,-
16/48x	PANASONIC SR-8587/8	39,-	
16/48x	NEC DV-5800	52,-	59,-
16/48x	NEC DV-5800 Kit		64,-
16/48x	SAMSUNG SD-616	49,-	54,-
16/48x	SAMSUNG SD-616 schwarz	52,-	
16/48x	SAMSUNG SD-616 silber		62,- L
16/48x	TEAC DV-516E	49,-	59,-
16/48x	TEAC DV-516E schwarz	57,-	
16/48x	TOSHIBA SD-M1712	47,-	57,-

FESTPLATTEN IDE/S-ATA

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD200EB	U-100	20,0	12 / 2.048 / 5.400	67,-
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	72,-
WD400EB	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	74,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	82,-
WD400JB	U-100	40,0	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD600AB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	94,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
WD600JB	U-100	60,0	9 / 8.192 / 7.200	109,-
WD800AB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	102,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	104,-
WD800JB	U-100	80,0	9 / 8.192 / 7.200	119,-
WD1200AB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	149,-
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	154,-
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	164,-
WD1800BB	U-100	180,0	9 / 2.048 / 7.200	239,-
WD1800JB	U-100	180,0	9 / 8.192 / 7.200	254,-
WD2000BB	U-100	200,0	9 / 2.048 / 7.200	279,-
WD2000JB	U-100	200,0	9 / 8.192 / 7.200	314,-

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
2F030L0	U-133	30,0	12 / 2.048 / 5.400	74,-
2F030J0	U-133	30,0	12 / 2.048 / 5.400	72,-
2F040J0	U-133	40,0	12 / 2.048 / 5.400	69,-
2F040L0	U-133	40,0	12 / 2.048 / 5.400	76,-
4R080J0	U-133	80,0	13 / 2.048 / 5.400	97,-
4R080L0	U-133	80,0	12 / 2.048 / 5.400	99,-
4R120L0	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	149,-
4A160J0	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	189,-
4A250J0	U-133	250,0	12 / 2.048 / 5.400	349,-
6E020L0	U-133	20,0	10 / 2.048 / 7.200	72,-
6E030L0	U-133	30,0	10 / 2.048 / 7.200	74,-
6E040L0	U-133	40,0	10 / 2.048 / 7.200	79,-
6Y060L0	U-133	60,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
6Y080L0	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	109,-
6Y080P0	U-133	80,0	9 / 8.192 / 7.200	119,-
6Y120L0	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	144,-
6Y120P0	U-133	120,0	9 / 8.192 / 7.200	159,-
6Y120M0	sATA	120,0	9 / 8.192 / 7.200	a.A. L
6Y160L0	U-133	160,0	9 / 2.048 / 7.200	184,-
6Y160P0	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	224,-
6Y200L0	U-133	200,0	9 / 2.048 / 7.200	259,-
6Y200P0	U-133	200,0	9 / 8.192 / 7.200	289,-

IBM		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L040VN	U-100	41,1	9 / 2.048 / 7.200	89,-
IC35L040VA	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	89,-
IC35L060V2	U-100	60,4	9 / 2.048 / 7.200	94,-
IC35L080VA	U-100	82,3	8 / 2.048 / 7.200	104,-
IC35L090V2	U-100	82,3	9 / 2.048 / 7.200	109,-
IC35L120V2	U-100	123,5	9 / 2.048 / 7.200	129,-
IC35L120V2	U-100	123,5	8 / 8.192 / 7.200	159,-
IC35L180V2	U-100	185,2	9 / 8.192 / 7.200	254,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320011A	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	72,-
ST320014A	U-100	20,0	13 / 2.048 / 5.400	69,-
ST320410A	U-100	20,4	10 / 2.048 / 5.400	69,-
ST330013A	U-100	30,7	9 / 2.048 / 7.200	74,-
ST340015A	U-100	40,8	13 / 2.048 / 5.400	79,-
ST340014A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	86,-
ST340810A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 5.400	79,-
ST340016A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	84,-
ST360012A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	94,-
ST360021A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	94,-
ST360015A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
ST380020A	U-100	80,0	10 / 2.048 / 5.400	104,-
ST380021A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	109,-
ST380011A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	111,-
ST3120020A	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	134,- L
ST3120023A	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	149,-
ST3120024A	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	164,-
ST3120023AS	S-ATA	120,9	9 / 8.192 / 7.200	199,- L

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SV0412H	U-100	40,0	9 / 2.048 / 5.400	79,-
SP4002H	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
SV060xH	U-100	60,0	9 / 512 / 5.400	94,-
SP6003H	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
SV0813H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	94,-
SP8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	109,-
SV1204H	U-100	120,0	9 / 2.048 / 5.400	129,-

EXCELSTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
J120	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	74,-
J240/J340	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	84,-
J360	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	89,-

FESTPLATTEN USB & FIREWIRE

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
3000LE	USB2.0	40,0	9 / 2.048 / 5.400	174,-
5000LE	USB2.0	80,0	9 / 2.048 / 5.400	219,-
3000LE	USB2.0	120,0	9 / 2.048 / 5.400	259,-
5000DV	FW/USB2.0	120,0	9 / 2.048 / 7.200	289,-
5000DV	FW/USB2.0	200,0	9 / 8.192 / 7.200	374,-
5000DXT	FW/USB2.0	250,0	9 / 2.048 / 5.400	394,- L

Diverse		GB	UPM	€
54040U	USB2.0	40,0	5.400	164,-
54060U	USB2.0	60,0	5.400	179,-
54080U	USB2.0	80,0	5.400	199,-
72120U	USB2.0	120,0	7.200	259,-
72040F	FW	40,0	7.200	174,-
72060F	FW	60,0	7.200	189,-
72080F	FW	80,0	7.200	209,-
72120F	FW	120,0	7.200	269,-

2,5"

ADVANCE		GB	ms/Cache/UPM	€
42020FU	FW/USB2.0	20,0	12 / 2.048 / 4.200	199,-
42030FU	FW/USB2.0	30,0	12 / 2.048 / 4.200	239,-
42040FU	FW/USB2.0	40,0	12 / 2.048 / 4.200	269,-
54060FU	FW/USB2.0	60,0	12 / 2.048 / 5.400	349,-

MAXTOR 6Y080P0

80,0 GB, U-133

- 9 ms
- 8.192 KB Cache
- 7.200 UPM

119,-

CONTROLLER

ADVANCE	Art	Typ	Single	Kit
29133	U-133	PCI		49,-
29134 (RAID)	U-133	PCI		59,-
29183	S-ATA	PCI		99,-
IDE-sATA Adapter	S-ATA			39,-
2993	FW	PCI		34,-
2991	FW	CardBus		64,-
USB 2.0	USB2.0	PCI		29,-
USB 2.0	USB2.0	CardBus		59,-
USB 2.0+FW	USB2.0/FW	PCI		84,-

DAWICONTROL		Typ	Single	Kit
DC-100 (RAID)	U-100	PCI		54,-
DC-133 (RAID)	U-133	PCI		64,-
DC-1394	FW	PCI		54,-
DuoMedia	USB2.0/FW	PCI		74,-

HIGHPOINT	Art	Typ	Single	Kit
Rocket 133S	U-133	PCI		39,-
Rocket 133SB	U-133	PCI		44,-
Rocket 133	U-133	PCI		54,-
RocketRAID 133	U-133	PCI		119,-
RocketRAID 404	U-133	PCI		159,-
RocketRAID 1520	S-ATA	PCI		139,-
RocketRAID 1540	S-ATA	PCI		219,-

PROMISE	Art	Typ	Single	Kit
Ultra100TX2	U-100	PCI	37,-	42,-
FastTrak 100TX2 *	U-100	PCI	99,-	104,-
FastTrak SX4000 *	U-133	PCI	209,-	219,-
SuperTrak SX6000 *	U-100	PCI		349,-
Ultra133TX2	U-133	PCI	52,-	59,-
FastTrak TX2000 *	U-133	PCI	119,-	129,-

* RAID

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040 **

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer
Fax: 06403 - 9050 4009

HARDWARE

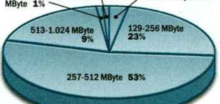
Neuigkeiten über T-Online

Die Telekom bietet für T-DSL-Nutzer seit der CeBIT eine verbindungsoptimierte DSL-Leitung. Dank Fast-Path können Online-Spieler schneller auf das Spielgeschehen reagieren. Der monatliche Aufpreis zum bestehenden T-DSL-Anschluss beträgt 0,99 Euro, dazu kommt eine einmalige Bereitstellungsgebühr von 24,99 Euro. Außerdem bietet man nun auch das „T-Online Sicherheitspaket Professional" (Norton AntiVirus, Norton Personal Firewall 2003) auf Lizenzbasis für monatlich 4,95 Euro an. Jede weitere Lizenz schlägt mit jeweils 1,95 Euro zu Buche.
Info: www.t-online.de

Funk-Geräte von Microsoft

Mit dem Wireless Optical Desktop ICE bringt Microsoft zwei komplett kabellose Eingabegeräte im Paket auf den Markt. Das Besondere daran ist ihr Aussehen, denn sowohl die optische Drei-Tasten-Maus als auch das Wireless Multimedia Keyboard erstrahlen in reinstem Weiß. Der Preis für die Strahlemänner: 89 Euro.
Info: www.microsoft.de

Wie viel Speicher hat Ihr PC?



Quelle: Umfrage unter 2.369 registrierten Usern von www.pcgames.de

Mehr als die Hälfte unserer Leser hat PCs mit mehr als 256 MByte Hauptspeicher – das ist nicht verwunderlich, denn seit geraumer Zeit wird bei neuen PCs Windows XP mitgeliefert; und das arbeitet erst ab 256 MB Speicher ordentlich schnell.

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

***Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.**

MICROSOFT MEDIA2GO

Handlicher **MediaPlayer** von Creative



UNTERWEGS 8.000 Musikfiles, 175 Stunden Digital-Video: hier das Referenzprodukt.

Creative (Tel.: 00353-14380000) entwickelt einen tragbaren Multimedia-Player mit kleinem TFT-Display. Der auf der CeBIT gezeigte Prototyp von Microsoft arbeitet mit Microsofts Software-Plattform Media2Go. In dem kleinen Gerät befindet sich eine Notebook-Festplatte und ein Farbdisplay, um Videos, Fotos oder MP3-Dateien über bis zu sechs bis zwölf Stunden wiederzugeben. Ein Preis für das Multimedia-Genie steht bislang noch nicht fest.

SPEAKERSYSTEM HOMEARENA TXR 665

Neue **Boxen-Serie**

Das TXR 665 von Terratec (Tel.: 02157-81790) verfügt über eine Effektivleistung von 65 Watt (RMS). Die Lautstärke des Systems stellt man an der Subwoofer-Front ein. Dort lässt sich das Gerät auch abschalten. Das HomeArena TXR 665 ist ab Mai lieferbar und kostet 129 Euro.



PRAKTISCH Das HomeArena TXR 665 besitzt die Einstellungen für die verschiedenen Lautstärken direkt an der Subwoofer-Front.

IIYAMA PRO LITE E430S

Nichts für **Langfinger**

Ab Anfang Juni steht Iiyamas (Tel.: 0800-1003435) neuer 17-Zoll-TFT im Handel. Der Pro Lite E430S stellt maximal 1.280x1.024 Bildpunkte dar und besitzt eine Bilddiagonale von 43 Zentimetern. Neben einem regulären analogen Anschluss besitzt der Monitor einen Kopfhöreranschluss, eine Diebstahlsicherung und unterstützt sRGB sowie Gammakorrektur. Kostenpunkt: 629 Euro.



SICHER IST SICHER Der E430S besitzt einen Anschluss für das Kensington-Sicherheitsschloss.

TYAN ÜBER HARDWARE DER ZUKUNFT

„Im Bereich PC-Sicherheit **ist noch viel zu tun."**

PC Games: VIAs neuer KT400A-Chipsatz wird vermutlich nur sehr kurz auf dem Markt sein, wenn im September der Hammer erscheint. Wird Tyan ein KT400A-Board herstellen?

Chang: „Das hängt natürlich stark von den Marktbedürfnissen ab. Wir erwarten AMDs Hammer im Herbst – und bis dahin haben die KT400-Produkte noch genug Zeit, um einen entsprechenden Marktanteil zu erreichen."



SYMON CHANG, President und CEO der Tyan Computer Corporation.

PC Games: Mit dem Hammer passiert es nun das erste Mal, dass Mainboards vor den Prozessoren fertig gestellt sind. Wird das Einfluss auf die Produktreife haben, so dass kleinere Probleme vielleicht schon im Vorhinein gelöst werden?

Chang: „Wir hatten das Glück, sehr eng mit den Chipsatz-Herstellern zusammenzuarbeiten. Natürlich hat das den positiven Effekt, dass die erste Generation der Hammer-Mainboards ausgereifter ist."

ATI RADEON 9800 PRO

Referenzkarte im Praxistest

CeBIT HANNOVER 12.–19.3.2003



Kurz vor Redaktionsschluss belieferte uns Ati Deutschland mit einer der ersten Referenz-Platinen mit dem neuen Grafikchip Radeon 9800 Pro (siehe CeBIT-Special ab Seite 172). Wie die 9700 Pro (Codename R300) startete auch die 9800 Pro (Codename R350) nicht ohne ein angeschlossenes Stromkabel vom Netzteil. Der Standard-Kühler wird auch von anderen Herstellern eingesetzt und ist mit 50,6 dB(A) zwar hörbar, aber nicht besonders laut. Das Referenzboard ist mit 380/340 MHz getaktet, der DDR-Speicher arbeitet effektiv mit 680 MHz. Die 2D-Qualität ist bei einer Auflösung von 1.280x960 Bildpunkten und 100 Hertz Wiederholfrequenz gut. Mit dem R350 hat Ati einige Änderungen am Chipdesign vorgenommen. So hat man beispielsweise den Speichercontroller optimiert, um damit noch mehr Leistung aus den ohnehin schon sehr guten Kantenglättungseinstellungen 4X und 6X herauszuholen. Auch das Optimierungspaket HyperZ wurde optimiert und unterstützt nun die Komprimierung von Stencil-Werten. Dieses Feature spielt vor allem für die aufwendige Schattenberechnung von **Doom 3** eine Rolle. Das sind aber nur Kleinigkeiten, eine wichtigere Änderung ist die Einführung des so genannten F-Puffers. Dieser Zwischenspeicher ermöglicht es dem R350, theoretisch unendlich lange Shader-Programme zu bearbeiten. Wenn für einen aufwendigen 3D-Effekt ein Pixel beispielsweise mehrere Male vom R350 berechnet werden muss, wird das Zwischenergebnis einfach in den F-Puffer geschrieben statt in den Grafikkartenspeicher. Bei unserem Übertaktungstest ließ sich die 9800 Pro problemlos auf 420 MHz Chiptakt und auf knapp 370 MHz Speichertakt (740 MHz effektiv) übertakten.

BERND HOLTMANN

Der erste Leistungsvergleich

Gerade noch auf der CeBIT und schon in unserem Testcenter. Wir konnten die neue High-End-Grafikkarte von Ati für Sie vorab unter die Lupe nehmen.

No One Lives Forever 2, Version 1.2

1.024 x768 – FPS:

Grafikkarte	32 Bit	16 Bit
Radeon 9800 Pro	72	86
Geforce4 Ti-4200-8X 128	37	54
Geforce4 Ti-4600	44	63
Geforce FX 5800 Ultra	26	38

Einstellungen: Athlon XP 2600+, Nforce2-Mainboard, 512 MB DDR333, Treiber: Nvidia 42.72; Ati: 7.84, Windows XP

Legende: 32 Bit | 16 Bit

Netzwerk aus der Steckdose

Mit dem Microlink DLAN USB bringt Devolo einen Netzwerkadapter auf den Markt, den Sie im ganzen Haus einsetzen können. Die Daten werden mit bis zu 14 MBit/s über die Stromleitung übertragen und sind sehr einfach zu installieren. Der Preis für einen einzelnen Stomnetzwerk-Adapter liegt bei 99 Euro – ein USB-Kabel, eine Anleitung und zwei Jahre Garantie sind im Paket inbegriffen.

Info: Devolo, www.devolo.de

Monitor zu gewinnen

Mit PC Games und den Bildschirm-Profis von NEC-Mitsubishi (www.nmvs.com) können Sie in diesem Monat einen High-End-Monitor im Wert von 449 Euro gewinnen. Der MultiSync FE991SB basiert auf der Super-Bright-Diamondtron-Bildröhre und besitzt eine für Spieler interessante Eigenschaft. Per Knopfdruck können Sie den SuperBright-Modus einschalten, bei dem die Helligkeit des Streifenmasken-Monitors noch einmal gesteigert wird. So können Sie Spiele, Videos und DVDs oder Bilder mit optimalem Kontrast und bester Helligkeit genießen. Die Bildschirmoberfläche ist flach und durch die patentierte OptiClear-Beschichtung vor starken Reflexionen geschützt. Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie bis zum 22. April eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: NEC-Mitsubishi, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Würden Sie sich eine Geforce FX 5800 Ultra kaufen?

- ☐ Ja
- ☐ Nein, die Karte ist mir zu laut.
- ☐ Nein, die Karte ist mir zu teuer.
- ☐ Nein, die Karte ist zu teuer und zu laut.
- ☐ Nein, die Karte ist mir zu langsam im Vergleich zur 9700 Pro.

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von NEC Mitsubishi und der COMPUTEC MEDIA AG. Einsendeschluss ist der 22. April 2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

Die beste Hardware der CeBIT

6.500 Aussteller aus 70 Ländern auf mehr als 360.000 Quadratmetern: Im März startete die weltgrößte Computer-Fachmesse.

PC Games war vor Ort und hat Trends für PC-Spieler gesucht – und gefunden.

Viele Zeitschriften haben sich in ihrer CeBIT-Berichterstattung auf Lifestyle-Produkte wie hippe Handys oder Mini-PCs für die Hosentasche gestürzt. Dass sich auf der weltgrößten Technologiemesse aber zu einem großen Teil auch die Crème de la Crème der PC-Hardware-Hersteller einfindet, davon liest man nur selten. Grund für uns, die CeBIT einmal mit Spieler-Augen zu betrachten und Ihnen einen Einblick über die vielen Neuigkeiten zu verschaffen, die Sie im nächsten halben Jahr erwarten. BERND HOLTMANN



HIER WIRD GEWONNEN Am Asus-Stand in Halle 2 konnten neugierige Spieler nicht nur die neue Geforce FX 5800 Ultra ausprobieren, sondern im Wettbewerb auch eine Menge Spiele abstauben.



EIN HINGUCKER Am Intel-Stand zeigte man einen Pentium 4 mit 3.000 MHz und 800 MHz Front-Side-Bustakt im edlen Gehäuse.

Chipsfrisch

Alles über Hauptprozessoren und Mainboards

Intel macht mobil

Chiphersteller Intel widmete seinen Stand voll und ganz dem neuen Notebook-Prozessor mit dem Codenamen „Banias“. Für Spieler wesentlich interessanter dürften aber die zwei neuen Mainboard-Chipsätze für die nächste Pentium-4-Generation sein, denn die unterstützt 800 MHz Front-Side-Bustakt. Die beiden Chipsätze hören zurzeit noch auf die Codenamen „Canterwood“ und „Springdale“ und verstehen sich auf AGP8X, Serial ATA und setzen ein Zweikanal-DDR400-Speicherinterface ein. Bereits fertige Mainboards (zum Beispiel von Intel selbst, Abit, Aopen, Asus oder Biostar) mit den beiden Chipsätzen präsentierte Intel am eigenen Stand. Ein paar Hallen weiter bei Epox und MSI konnten wir uns ebenfalls ein Springdale-Mainboard aus der Nähe ansehen: das MSI 865PE Neo2 unterstützt P4-Prozessoren ab 3,2 Gigahertz, AGP8X, besitzt vier DDR400-Speicherbänke, fünf PCI-Steckplätze, Onboard-Sound, gleich zwei Serial-ATA-Anschlüsse, Firewire-Anschlüsse und natürlich USB 2.0.

AMD zeigt Athlon 64 in Aktion

Prozessorgigant AMD hat auf der CeBIT funktionstüchtige Prozessoren seiner ersten 64-Bit-Generation ausgestellt. Aber nicht nur am AMD-Stand konnte man die Athlon-64-Prozessoren bestaunen. Zwischen 20 und 25 weitere funktionstüchtige Prozessoren wurden vielen Ausstellern zur Verfügung gestellt – darunter vor allem Mainboard-Anbietern wie Legend QDI, die damit ihre ersten funktionstüchtigen Athlon-64-Hauptplatinen präsentieren konnten. Die ersten verkaufsreifen Prozessoren sollen laut AMD erst im September ausgeliefert werden. Bis dahin müssen sich ambitionierte Spieler mit dem detailverbesserten AthlonXP 3000+ begnügen. Sein neuer Chipkern mit dem Codenamen „Barton“ verfügt über 512 KB internen Level-2-Zwischenspeicher und damit über doppelt so viel wie normale Athlon-XPs. Im Sommer soll übrigens noch eine schnellere Version mit Barton-Kern in den Handel kommen: der XP 3200+.

Erster SIS-Chipsatz für Athlon 64

Silicon Integrated Systems (SIS) stellte gleich mehrere Chipsätze für alle Hauptprozessoren vor. Mainboard-Chipsätze sind das Herzstück jeder Hauptplatine und legen die Ein- und Ausgabefähigkeiten des PCs fest. Mit dem SIS755 zeigte man einen Chipsatz für AMDs zukünftigen 64-Bit-Prozessor Athlon 64. Er unterstützt einen Front-Side-Bustakt von 800 MHz, DDR333-Speicher sowie Grafikkarten mit AGP8X-Schnittstelle. Außerdem verfügt er über sechs USB-2.0-Anschlüsse, eine AC'97-Onboard-Soundkarte und ein Onboard-Modem (v.90-Standard). Der Athlon 64 ist Teil von AMDs nächster 64-Bit-Prozessorgeneration und soll im September dieses Jahres erscheinen. Passend zum Start wird es entsprechende SIS755-Mainboards geben.

Verstärkung für Athlon XP und P4

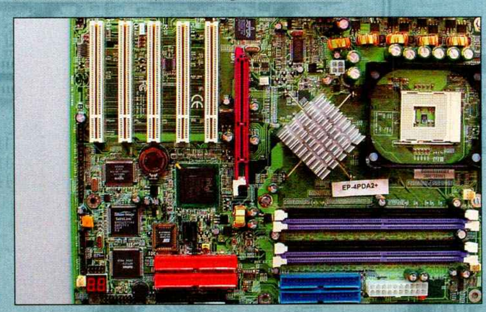
Für aktuelle Athlon-XP-Prozessoren bietet SIS eine DDR400-Lösung an: Der SIS748-Chipsatz verfügt über die gleichen Ein- und Ausgabemöglichkeiten wie der Athlon-64-Chipsatz, kann aber DDR400-Speicher einsetzen und ist auf 400 MHz Front-Side-Bus (FSB) beschränkt. Die Chipsatz-Version mit 333 MHz FSB heißt SIS 746FX und gleicht dem SIS748 mit Ausnahme dieses einen Features. Der DDR400-Chipsatz für Intel-Prozessoren heißt SIS648FX und verfügt zusätzlich über zwei Serial-ATA-Steckplätze. Was Sie davon haben? Sie können damit auch die neuesten Serial-ATA-Festplatten direkt an Ihrem Mainboard anschließen. Mit dem SIS655 und SIS658 führt SIS zwei Pentium-4-Chipsätze ein, die den Parallelbetrieb von DDR333-Speicher (655) und RAMBUS-Speicher (658) unterstützen – die Basisfeatures umfassen wiederum AGP8X, USB 2.0 sowie die Onboard-Komponenten, Grafikkarte, Modem und Soundkarte.

VIA ersetzt KT400 durch KT400A

Mit dem aufpolierten VIA Apollo KT400A-Chipsatz zeigte VIA auf seinem Stand eine Alternative zum aktuellen Nforce2-Mainboard-Chipsatz, der auf Hauptplatinen für AMD-Prozessoren zum Einsatz kommt. Der neue Chipsatz unterstützt im Gegensatz zum Original nun endlich DDR400-Speicher und verwendet einen neuen optimierten Speichercontroller. Die ersten Versionen des KT400A setzen noch auf die momentan aktuelle Southbridge VT8235. Potenzielle Käufer sollten aber auf die nächsten KT400A-Boards warten, denn die modernere Southbridge VT8237 unterstützt gleich zwei Serial-ATA-Anschlüsse.



AUGENWEIDE Intel präsentierte hinter einer Vitrine die Hersteller-Mainboards mit den kommenden Pentium-4-Chipsätzen „Springdale“ und „Canterwood“.



AUSHÄNGESCHILD Auch am Stand von Epox hing eines der ersten fertigen Mainboards mit Intels bald erscheinendem Pentium-4-Chipsatz „Spingdale“.



TOP SECRET In einem Hinterzimmer zeigte uns AMD einen lauffähigen Athlon 64 (links) und den AthlonXP 3200+ (Mitte). Auch am QDI-Stand konnten wir den 64-Bit-Prozessor in Aktion sehen – hier in einem Klarsicht-Gehäuse mit dem passenden QDI-Mainboard (rechts).

High-End-Grafik

Alles über Grafikchips und Grafikkarten

Schon im Vorfeld der CeBIT hat sich viel getan, so dass es an fast allen Ständen der Platinenhersteller neue Grafikkarten zu bewundern gab, wie zum Beispiel solche mit dem neuen Radeon 9800 (Codename: R350), der den 3D-Vorsprung von Ati gegenüber Nvidias Geforce FX 5800 ausbauen soll. Der Radeon-9700-Pro-Nachfolger taktet mit 380 MHz (9700 Pro: 325 MHz), der DDR-Speicher mit effektiv 680 MHz (9700 Pro: 620 MHz effektiv). Bis Mai soll die Pro-Version mit 256 MB DDR-II-Speicher angeboten werden. Die Leistung des Radeon 9800 erreicht laut Ati die 3D-Leistung des 9700 Pro, während die Pro-Variante des Radeon 9800 bis zu 25 Prozent schneller sein soll. Der Preis für den 3D-Nachbrenner liegt nach Ati-Angaben bei rund 400 Euro (Radeon 9800), beziehungsweise rund 475 Euro für die Pro-Variante. Entsprechende Grafikkarten sind in Kürze unter anderem von Club 3D, Connect 3D, Gigabyte, Tyan, Hercules, HIS und Sapphire zu erwarten. Mit dem Radeon 9600 Pro und dem Radeon 9600 will Ati die Geforce4-Ti-4200-Grafikkarten mit AGP8X-Unterstützung angreifen. Die DirectX-9-Chips besitzen vier Pixel-Pipelines und unterscheiden sich in den Taktfrequenzen. Der Chip- und Speichertakt des 9600 Pro liegt laut Ati bei 400/640 MHz, die Taktung des Radeon 9600 wird niedriger angesetzt, steht aber noch nicht fest. Die ersten 9600-Pro-Karten kosten rund 230 Euro. Der Radeon 9200 (Codename: RV280) soll Nvidias letztem Geforce4-MX-Grafikchip dank DirectX-8-Grafik den Rang ablaufen. Neu ist lediglich das Mainboard-Interface des RV280, das man von AGP4X auf AGP8X aufgewertet hat.

Geforce FX für den kleinen Geldbeutel

Am Nvidia-Stand zeigte man uns gleich zwei neue Geforce-FX-Grafikkarten, die jeweils in einer regulären und einer Ultra-Version in den Handel kommen. Der Geforce FX 5200 (Codename: NV34) und der Geforce FX 5600 (Codename: NV31) sind kompatibel zu DirectX 9.0. Laut Nvidia ist eine FX 5600 für den halben Preis etwa 30 Prozent schneller als eine Geforce4 Ti-4600. Die Geforce FX 5200 geht ab April sogar schon für weniger als 100 Euro über den Ladentisch. Der FX 5600 Ultra soll mit 350/700 MHz [Chip/Speicher (effektiv)] getaktet sein, während der FX 5200 Ultra mit 325/750 MHz an den Start geht und der FX-5200 mit vergleichsweise niedrigen 250/400 MHz auskommt. Der Preis für die 5600er-Karten liegt laut Nvidia bei 200 bis 250 Euro, die FX 5600 Ultra kostet ungefähr 230 Euro. Die 5200-Platinen sind mit 100 Euro die günstigsten Grafikkarten in Nvidias Neuaufgebot.



MASSIV Leadteks Winfast A300 Ultra verwendet Nvidias Geforce-FX-5800-Ultra-Chip, wird in Deutschland aber nur in kleinen Mengen erhältlich sein.



FLÜSTERLEISE Die Kühlung der Radeon 9700 Pro von His ist extrem leise und kann auch für Radeon-9800-Karten eingesetzt werden.

Shuttle baut Mini-Gehäuse

Shuttle zeigte auf der CeBIT neben vielen anderen Mini-PCs auch das SN41G2-Barebone. Das handliche Aluminium-Gehäuse wird mit einem Netzteil, Prozessorkühler und einem kleinen Nforce2-Mainboard sowie Treibern ausgeliefert. Es unterstützt SockelA-Prozessoren bis zum Athlon XP 3000+, Zweikanal-DDR400-Speicher, besitzt USB-2.0- sowie Firewire-Anschlüsse und verwendet eine Onboard-Soundkarte. Das SN41G2 besitzt einen AGP8X- und einen PCI-Steckplatz, die beide parallel verwendet werden können. Der Preis des SN41G2 liegt bei rund 330 Euro.

PC Games verlost die abgebildete Tomb-Raider-Sonderanfertigung des SN41G2. Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie bis zum 22.04.2003 eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Shuttle SN41G2, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Wie Sie bequem per SMS teilnehmen können, steht auf Seite 8.

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Shuttle und der COMPUTEC MEDIA AG. Einsendeschluss ist der 22.04.2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt. Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

ALLES DRAN In diesem Gehäuse befindet sich bereits ein Mainboard, ein Netzteil, eine Soundkarte und eine Netzwerkkarte. PC Games verlost diese Tomb-Raider-Spezialanfertigung des SN41G2 unter allen Einsendern.

Und sonst noch?

Die kuriosesten und interessantesten Produkte der CeBIT

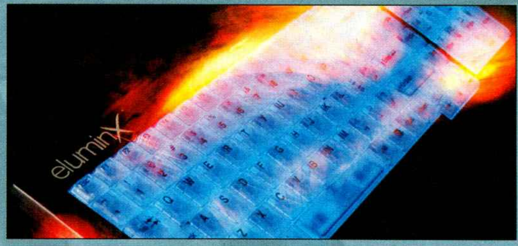
3D-Monitor und DVD-Brenner

Sharp zeigte auf dem riesigen Stand in Halle 2 einen TFT-Monitor, der 3D-Bilder darstellt. Wir haben das Gerät mit einem Ego-Shooter-Klassiker getestet, dabei allerdings eine Schwäche festgestellt: Der Blickwinkel, in dem der 3D-Effekt eintritt, ist nicht besonders groß. Wer also lange spielen will, sollte auch gleich eine Halskrause kaufen. Sharp plant, Ende 2003 ein erstes 15-Zoll-Modell auszuliefern – der Preis ist noch unbekannt. Der belgische Brenner-Hersteller Plextor stellte einen DVD-Brenner vor, der neben DVD+R auch das DVD-Format zur Wiederbeschreibung (DVD+RW) bei 2,4facher Geschwindigkeit beherrscht. Der PX-504A ist ein IDE-Laufwerk, das aber auch reguläre CDs beschreiben und wiederbeschreiben kann. Das Allround-Talent wird mit einem dicken Softwarepaket, bestehend aus Brennsoftware, Software-DVD-Player und einem Laufwerks-Tool, ausgeliefert und kostet 315 Euro. Am Auravision-Stand wurde die erste hintergrundbeleuchtete Tastatur gezeigt. Hinter den transparenten Tasten verbirgt sich eine fluoreszierende Folie – ein Abfallprodukt der US Army. Für rund 100 Euro können auch Sie im Dunkeln von der High-End-Technik profitieren.

Hi-Fi-Anlage und PC

Das MSI Mega 651 ist ein so genanntes Barebone (ein sehr kleines PC-Gehäuse samt Mainboard und CPU-Kühler) für Pentium-4-Prozessoren, das mit Fernbedienung ausgeliefert wird. Das Gerät selbst besitzt USB-2.0-Anschlüsse, Firewire-Stecker, eine Onboard-Soundkarte, Onboard-Netzwerkkarte und Onboard-Grafikkarte. Wer moderne PC-Spiele starten will, kommt an der Anschaffung einer separaten AGP-Grafikkarte nicht vorbei. Im Hi-Fi-Modus wird lediglich das CD- oder DVD-Laufwerk eingeschaltet und als regulärer CD-Player verwendet.

In diesem Modus gibt das Gerät auch MP3-CDs wieder und zeigt den jeweiligen Songtitel über das große Display an der Front an. Wird der PC eingeschaltet, verwendet er das Laufwerk als reguläres IDE-Gerät – dank einer TV-Tunerkarte verwandelt sich der PC zum Fernseher. Eine Version für AMD-Prozessoren, DDR400-Speicher gibt es ebenfalls: Auf dem Mega 400 können aber lediglich Athlon-XP-Prozessoren bis zum Modell 2800+ eingesetzt werden. Der Preis für die edlen Barebone-Gehäuse soll im Bereich von 400 Euro liegen – Prozessor, Speicher und Festplatte müssen natürlich zusätzlich gekauft und eingebaut werden.



ERLEUCHTUNG Die hintergrundbeleuchtete Tastatur EluminX kostet rund 100 Euro und wird in der nächsten PC Games auf Herz und Nieren getestet. Hier kommt übrigens Militärtechnik zum Einsatz.



ALLROUNDER Das Mega 651 von MSI ist ein Mini-Gehäuse mit eingebautem PC, das ausgeschaltet auch als reguläre Anlage fungiert. Dabei wird das CD- oder DVD-Laufwerk genutzt, um Audio-CDs oder auch MP3-CDs wiederzugeben.

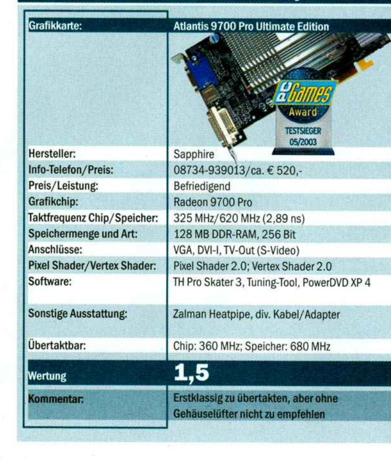


MYSTERIÖS Terratec verkauft unter dem Serien-Namen Mystify auch bekanntes Spielerzubehör wie die hochauflösende Maus Razer Boomslang 2.500 oder die Eingabehilfe Mystify Claw. Die Razer-Maus wurde im Vergleich zum Vorgänger etwas verbessert.

Traumgrafik für Spieler

Ob Unreal 2, Doom 3 oder der neue 3DMark 2003 - immer mehr Spiele verlangen rohe 3D-Power. **Ob Nvidias neue Geforce-FX-Platinen da mithalten können?**

Bereits in der Ausgabe 03/03 konnten Sie einen Vorab-Test der neuen Geforce-FX-Grafikkarte mit Nvidia-Chip lesen. In diesem Monat haben uns gleich zwei Hersteller mit komplett testfähigen und verkaufsfertigen Platinen versorgt: Von Terratec kommt die Mystify 5800 Ultra und von MSI die FX 5800 Ultra TD. Neben den 3D-Krach(mach)ern haben wir uns aber auch zwei Highlights mit Ati-Grafikchip in unser Testlabor eingeladen: zum einen die komplett passiv gekühlte Atlantis 9700 Pro Ultimate Edition und die sehr günstige Radeon 9100 – beide aus dem Hause Sapphire. Zu guter Letzt wären da noch drei weitere Testkandidaten, die allesamt den Geforce4 Ti-4800 SE als Grafikchip einsetzen.



Aktuelle Grafikkarten im Vergleichstest

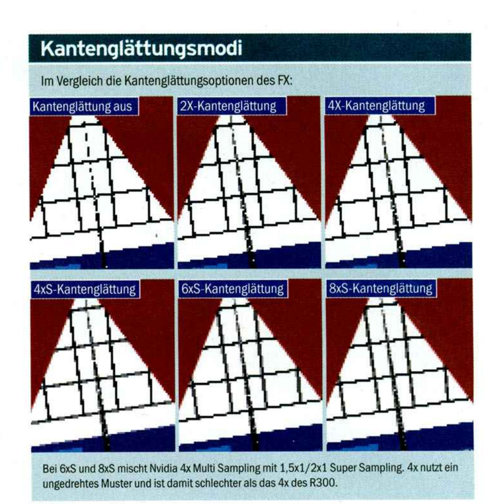
Grafikkarte:	Atlantis 9700 Pro Ultimate Edition
Hersteller:	Sapphire
Info-Telefon/Preis:	08734-939013/ca. € 520,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Grafikchip:	Radeon 9700 Pro
Taktfrequenz Chip/Speicher:	325 MHz/620 MHz (2,89 ns)
Speichermenge und Art:	128 MB DDR-RAM, 256 Bit
Anschlüsse:	VGA, DVI-I, TV-Out (S-Video)
Pixel Shader/Vertex Shader:	Pixel Shader 2.0; Vertex Shader 2.0
Software:	TH Pro Skater 3, Tuning-Tool, PowerDVD XP 4
Sonstige Ausstattung:	Zalman Heatpipe, div. Kabel/Adapter
Übertaktbar:	Chip: 360 MHz; Speicher: 680 MHz
Wertung	**1,5**
Kommentar:	Erstklassig zu übertakten, aber ohne Gehäuselüfter nicht zu empfehlen

Geforce FX 5800 Ultra – zwei Karten im Test

Das Fazit unseres Vorab-Tests der ersten Geforce-FX-Grafikkarte (PCG 03/03) war durchwachsen – zwar war Nvidias Grafikchip sehr flott unterwegs, allerdings war dessen Turbinenlüftung etwas zu laut. Die Karte mit dem schnellsten Geforce-FX-Modell 5800 Ultra verfügt über einen 500 MHz schnellen 3D-Prozessor, der DDR-II-Speicher wird mit sagenhaften 1.000 MHz (effektiv) getaktet. Um die Platine zu kühlen, hat man das BIOS der Grafikkarte etwas verändert, um Nvidias Lüftersteuerung FX Flow leiser zu stimmen. Im 2D-Betrieb ist die 5800 Ultra nun geräuschlos. Die Lüftersteuerung ist aber nicht besser als vorher, denn der FX-Lüfter bläst nach dem 3D-Betrieb noch einige Minuten weiter mit voller Drehzahl. Effektiv war die Karte ebenso laut wie die Vorab-Testplatine. Immerhin entschädigt die Ausstattung etwas, denn das Softwarepaket, das Terratec rund um die Karte geschnürt hat, kann sich sehen lassen: Neben **Tom Clancy's Splinter Cell** liegt der Karte noch das Strategiespiel **Warcraft 3** und das 3D-Actionspiel **Gun Metal** bei. Ein wirklich hervorragendes Bundle, auch wenn die Grafikkarte angesichts des stolzen Preises eher etwas für eingefleischte Nvidia-Fans ist. Im Vergleich mit Atis R300-Grafikchip (wird eingesetzt bei Atis Radeon 9500/9700-Serie) muss Nvidia aber passen – die 3D-Geschwindigkeit ist zwar sehr gut, aber bei der Kantenglättung ist ihnen Ati voraus.

Kantenglättungsmodi

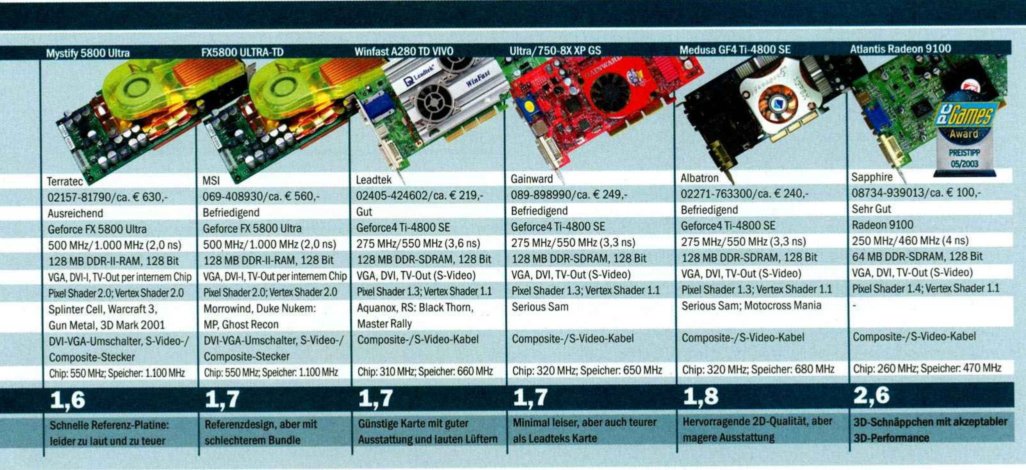
Im Vergleich die Kantenglättungsoptionen des FX:



Bei 6xS und 8xS mischt Nvidia 4x Multi Sampling mit 1,5x1/2x1 Super Sampling. 4x nutzt ein ungedrehtes Muster und ist damit schlechter als das 4x des R300.

Ati bietet günstige DirectX-8-Einsteigerkarten

In günstigeren Preisbereichen recycelt Ati die alten Radeon-8500-Grafikchips unter dem Namen Radeon 9100. Nur rund 100 Euro kostet die Sapphire Atlantis Radeon 9100 mit 64 MB DDR-Speicher (4 ns) ohne Software-Bundle. Das Design der Grafikkarten ist identisch, wobei die Unterstützung eines neuen Video-Filters (Fullstream) der Radeon 9100 vorbehalten ist. Fullstream nutzt die Pixel-Shader-Einheit, um kantige Videos zu glätten. Im Gegensatz zur Radeon 9000 (Pro) verfügt der Radeon 9100 über zwei anstatt einer Textureinheit pro Pipeline. So wundert es nicht, dass die Radeon 9100 bei **UT-2003-Benchmark** (Flyby) etwa 20 Prozent und mit 2X-Anti-Aliasing sogar um 32 Prozent schneller ist als eine Radeon 9000 Pro. Enttäuschend fällt der Vergleich mit einer Radeon 8500 aus. Mit dem alten R200-Grafikchip erzielten wir circa 8 bis 20 Prozent höhere Frameraten. Auch bei **NOLF 2** musste sich die Radeon 9100 geschlagen geben. Warum? Die Original-Radeon-8500 taktet mit 275/550 MHz, während die Neuauflage nur 250/460 MHz zu bieten hat. Per Overclocking konnten wir den Speicher problemlos mit 540 MHz betreiben und auch beim Chiptakt war eine Steigerung um 50 MHz möglich. Mit einem Prozessor unter 900 MHz brauchen Sie gar nicht an die Anschaffung zu denken, vor allem, wenn Sie Anti-Aliasing im Quality Mode aktivieren. Aus Preis-Leistungs-Sicht können die drei Geforce4-Ti-Platinen nicht mithalten.



Mystify 5800 Ultra	FX5800 ULTRA-TD	Winfast A280 TD VIVO	Ultra/750-8X XP GS	Medusa GF4 Ti-4800 SE	Atlantis Radeon 9100
Terratec	MSI	Leadtek	Gainward	Albatron	Sapphire
02157-81790/ca. € 630,-	069-408930/ca. € 560,-	02405-424602/ca. € 219,-	089-898990/ca. € 249,-	02271-763300/ca. € 240,-	08734-939013/ca. € 100,-
Ausreichend	Befriedigend	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Sehr Gut
Geforce FX 5800 Ultra	Geforce FX 5800 Ultra	Geforce4 Ti-4800 SE	Geforce4 Ti-4800 SE	Geforce4 Ti-4800 SE	Radeon 9100
500 MHz/1.000 MHz (2,0 ns)	500 MHz/1.000 MHz (2,0 ns)	275 MHz/550 MHz (3,6 ns)	275 MHz/550 MHz (3,3 ns)	275 MHz/550 MHz (3,3 ns)	250 MHz/460 MHz (4 ns)
128 MB DDR-II-RAM, 128 Bit	128 MB DDR-II-RAM, 128 Bit	128 MB DDR-SDRAM, 128 Bit	128 MB DDR-SDRAM, 128 Bit	128 MB DDR-SDRAM, 128 Bit	64 MB DDR-SDRAM, 128 Bit
VGA, DVI-I, TV-Out per internem Chip	VGA, DVI-I, TV-Out per internem Chip	VGA, DVI, TV-Out (S-Video)	VGA, DVI, TV-Out (S-Video)	VGA, DVI, TV-Out (S-Video)	VGA, DVI, TV-Out (S-Video)
Pixel Shader 2.0; Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 2.0; Vertex Shader 2.0	Pixel Shader 1.3; Vertex Shader 1.1	Pixel Shader 1.3; Vertex Shader 1.1	Pixel Shader 1.3; Vertex Shader 1.1	Pixel Shader 1.4; Vertex Shader 1.1
Splinter Cell, Warcraft 3, Gun Metal, 3D Mark 2001	Morrowind, Duke Nukem: MP, Ghost Recon	Aquanox, RS: Black Thorn, Master Rally	Serious Sam	Serious Sam; Motocross Mania	-
DVI-VGA-Umschalter, S-Video-/Composite-Stecker	DVI-VGA-Umschalter, S-Video-/Composite-Stecker	Composite-/S-Video-Kabel	Composite-/S-Video-Kabel	Composite-/S-Video-Kabel	Composite-/S-Video-Kabel
Chip: 550 MHz; Speicher: 1.100 MHz	Chip: 550 MHz; Speicher: 1.100 MHz	Chip: 310 MHz; Speicher: 660 MHz	Chip: 320 MHz; Speicher: 650 MHz	Chip: 320 MHz; Speicher: 680 MHz	Chip: 260 MHz; Speicher: 470 MHz
1,6	**1,7**	**1,7**	**1,7**	**1,8**	**2,6**
Schnelle Referenz-Platine: leider zu laut und zu teuer	Referenzdesign, aber mit schlechterem Bundle	Günstige Karte mit guter Ausstattung und lauten Lüftern	Minimal leiser, aber auch teurer als Leadteks Karte	Hervorragende 2D-Qualität, aber magere Ausstattung	3D-Schnäppchen mit akzeptabler 3D-Performance

5800 Ultra gegen 9700 Pro

Legende: Extreme Quality | Quality | 1.024x768, 32 Bit

No One Lives Forever 2 v1.2 (Endsequenz 2. Kapitel)

FPS	Extreme Quality	Quality	1.024x768, 32 Bit
Radeon 9700 Pro	86	58	47
Geforce FX 5800 Ultra	69	61	55

Splinter Cell v1.1 (Training)

FPS	Extreme Quality	Quality	1.024x768, 32 Bit
Geforce FX 5800 Ultra (Fehldarstellungen bei Kantenglättung)	42	36	32
Radeon 9700 Pro (Fehldarstellungen bei Kantenglättung)	37	28	25

Unreal 2 v1.00 (After Hell)

FPS	Extreme Quality	Quality	1.024x768, 32 Bit
Geforce FX 5800 Ultra	55	43	36
Radeon 9700 Pro	54	51	47

Aquanox 2 v2.149 Beta (Level 29, Neopolis)

FPS	Extreme Quality	Quality	1.024x768, 32 Bit
Radeon 9700 Pro	96	75	62
Geforce FX 5800 Ultra	75	62	46

Insgesamt zeigt sich ein gemischtes Bild. Mal liegt die 9700 Pro, mal die FX vorne. Bei **Splinter Cell** ist zu beachten, dass das Spiel die Geforce FX 5800 Ultra offensichtlich nicht korrekt erkennt.

Einstellungen: Athlon XP 2600+ C, Asus A7N8X Del. (1.002), 512 MB DDR-RAM, WinXP SP1, Detonator 42.92, Ati 6292, DirectX 9.0, Quality: 2X FSAA + 4:1 AF, Extreme Quality: 4X FSAA + 8:1 AF

Zweifach-Turbine zur Chipkühlung

Die Winfast A280 TD My-VIVO-Edition setzt den Geforce4-Ti-4800-SE-Chip ein und sticht durch ihre drei lautstarken Lüfter und den Sandwich-Kühlkörper hervor. Leider verfügt dieses Modell von Leadtek über keinen Diagnose-Chip, wie man das beispielsweise von der Winfast A280 LE gewöhnt ist. Obwohl die Speicherbausteine eine Zykluszeit von 3,6 ns aufweisen, konnten wir unser Testmuster auf stolze 660 MHz übertakten. Der Chip lief dagegen trotz guter Kühlung nur bis 310 MHz stabil. Neben einem einzelnen Composite- und S-Video-Kabel wird noch ein Composite-/S-Video-Splitkabel mit Ein- und Ausgängen sowie mit Video Studio 6 und Cool 3D SE von Unlead die passende Software für die Videobearbeitung mitgeliefert. Außerdem packt Leadtek noch einen DVI-VGA-Adapter bei. Weiterhin gehören ein Software-DVD--Player und drei Spiele zum Paket. Respekt.

Komische Namen bei Gainward

Gainward verwirrt seine Kunden, denn hinter gleichem Namen verbirgt sich eine Geforce4 Ti-4200-8X ebenso wie eine Ti-4800-SE! Im Vergleich zur Vorgängerkarte unterscheidet sich diese Ti-4800-SE lediglich durch den höheren Chip- und Speichertakt sowie den abgespeckten Lieferumfang. Der Chip selbst ist mit 275 MHz getaktet, während der Speicher mit einer sehr niedrigen Zugriffszeit von 3,3 ns mit 550 MHz läuft. Außerdem garantiert Gainward mit dem Golden Sample einen Takt von 290/620 MHz ohne Garantieverlust! Wir konnten die Grafikkarte sogar mit 320/650 MHz auf das Niveau einer Geforce4 Ti-4600 übertakten. Die Lüfter sind mit gemessenen 53,8 dB(A) nur unwesentlich leiser als die der Leadtek A280 – aber trotzdem störend laut. Für 249 Euro erhalten Sie die grundsolide Platine zusammen mit einer Firewire-Karte. Sparsame Spieler greifen zur softwarelosen OEM-Karte für 230 Euro.

Hinter der Medusa Ti-4800 SE steckt eine Ti-4400 mit AGP-8X-Unterstützung. Der Hybrid-Kühlkörper sorgt mit gemessenen 40,4 Grad Celsius bei einem 51,4 dB(A) lauten Lüfter für eine sehr gute Kühlleistung. Die Zugriffszeit der Speicherbausteine liegt bei 3,3 ns, womit wir die Platine auf 320/680 MHz übertakten konnten. Mit WinDVD 3 liefert man einen nicht mehr ganz zeitgemäßen DVD-Player mit. Auch die beigelegten Spiele **Serious Sam** und **Motocross Mania** sind nicht mehr up to date. Auch wenn die Platine keinen TV-Eingang besitzt, wird sie trotzdem mit einem TV-Out-Kabel geliefert. Das Fazit bleibt aber positiv: Die Grafikkarte von Albatron überzeugt nicht nur wegen des vergleichsweise niedrigen Preises, sondern schneidet auch in den Punkten Wärmeentwicklung und Übertaktung ordentlich ab. Der Lüfter ist im Vergleich zu den Grafikkarten von Leadtek und Gainward der leiseste im Testfeld.

BERND HOLTMANN



So laut ist eine Geforce FX

Sie wird heiß und muss stark gekühlt werden: Wo Terratec in Zukunft eine Wasserkühlung einsetzen will, surrt noch ein lauter Mini-Fön.

Lautstärke und Lüftergeräusch

Karte	Lautstärke (gemessen)	Lüftergeräusch (subjektiv)
Geforce FX 5800 Ultra	62 dB(A) unter Volllast	Störend, fönartig
Geforce FX 5800 Ultra	Ca. 55 dB(A) unter 2D	Etwas hochfrequent
Geforce4 Ti-4600 (Referenz)	53 dB(A)	Normal, nicht störend
Radeon 9700 Pro	Ca. 50 dB(A)	Normal, nicht störend

Beim Umschalten von 2D auf 3D dreht die FX-Flow-Lüftung voll auf. Aus dem etwas hochfrequenten Summen wird dann eine gebläseartige Lärmkulisse, die auch nach dem Umschalten in den 2D-Modus erst nach einer Weile wieder verklingt.



58065 Samsung 19" Samtron 96P 96khz TCO99
Sichtbare Diagonale: 18" | Bildröhrentyp: FST |
Auflösung: 1600 x 1200 Pixel | Punktabstand: 0.26 mm |
Bildmaske: Lochmaske | Video D-Sub: Ja |
Garantie/Service: 36 Monate Vor-Ort-Service

199,-

ultron



58199 ultron Octavus 5.1plus Surround Soundsystem mit Fernbedienung
Farbe: Anthrazit | Fernbedienung, inkl. Batterien | 650W (PMPO)/45W (RMS); Subwoofer 40 - 200Hz, 10W (RMS)/Satelliten 80 - 20kHz, 7W (RMS) | Umschalter Stereo-/Surround-Sound; Lautstärke-/Bass-/Center-Front- und Back-Lautsprecher |
3 Jahre Herstellergarantie

99,90

MSI



61543 MSI MS-8904 GeForce FX5800 TD 128MB retail

399,-

NEU

Produkte von 13 NEU gelisteten Herstellern

ASRock | AOpen | QDI | BenQ PixelView | HIS | Kyocera Genius | Labtec | Lexor LongShine | Tiger | Seiko

Erfüll' Dir den Traum! Wir machen es möglich!

TOP 10

		€
61013	**Shuttle** XPC-SN41-G2 Mainboard 462 M-ATX	369.00
55850	**Mustek** Kamera DV 3000 USB	141.00
59528	**Cyberdrive** DVD-ROM 16*/40* retail	44.00
60690	**IBM** 120GB IC35L120AV-V2 2MB 7200upm	137.00
60991	**Maxtor** 250GB 4A250J0	338.00
55824	**Netzteil** 300W ATX mit PFC	23.00
60422	**MSI** 6590 KT4 Ultra DDR Mainboard 462	89.00
60989	**ATI** Sapphire Radeon 9100 DVI-D TV-Out 64MB	77.00
56675	**Plantronics** M-1000 mobile BLUETOOTH Headset	104.00
60641	**Hauppauge** WIN TV PVR-350 TV-Tuner	187.50



SAMTRON

58068 Samsung 17" Samtron 76E 70khz TCO99
Sichtbare Diagonale: 16" | Bildröhrentyp: FST |
Auflösung: 1280 x 1024 Pixel | Punktabstand: 0.28 mm |
Bildmaske: Lochmaske | Video D-Sub: Ja |
Garantie/Service: 36 Monate Vor-Ort-Service

119,-

ultron



57178 ultron UG-80s ATX-Miditower 300W USB
300W Netzteil | 5x 3,50"- Einschübe verdeckt |
USB-, Firewire- und Audio-Anschlüsse in der Front | Front aus Plexiglas | 480 x 200 x 430mm (T x B x H) | Farbe: Schwarz |
3 Jahre Herstellergarantie

99,-

ultron

52397 ultron Gamepad Black-Fire USB
Force Feedback
Multi Tab Vibrationsfunktion
Frei programmierbare Tasten
3 Jahre Herstellergarantie



18,90

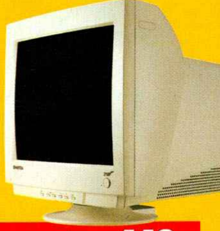
NEU

Der Versand per UPS-Standard und UPS-Express-Safer

Schnell, schneller ...
UPS-Express-Safer!

SAMTRON

58103 Samsung 21" Samtron 210P+ 115kHz TCO99
Sichtbare Diagonale: 20"
Auflösung: 1800 x 1440 Pixel
Punktabstand: 0.25 mm
Bildmaske: Lochmaske
Video D-Sub: 5x BNC
Garantie/Service: 36 Monate Vor-Ort-Service



449,-

NEU

Finanzierung über die CC-Bank

Sie möchten, z.B. auf die neue Grafikkarte MSI MS-8904 nicht verzichten? ...
... das brauchen Sie auch nicht!

Mit einer Finanzierung über die CC-Bank können auch Sie sich den Traum in kleinen Raten erfüllen!

Der Computerhardware-Versand



www.FortKnox.de
COMPUTER GMBH
Rotter Bruch 26b, 52068 Aachen

BESTELLTELEFON: **0800-3678566** · BESTELLFAX: **0800-3678329**
Gebührenfrei / Mo - Fr 8.00 - 20.00 Uhr · 24 Stunden täglich
E-MAIL: **info@fortknox.de**

Alle Preise verstehen sich inkl. der gesetzl. MwSt. (Brutto-Preise).
Es gelten die AGB und Garantiebedingungen der FortKnox Computer GmbH.
Alle Angebote sind freibleibend, zzgl. € 7,50 Versandkostenpauschale pro Lieferung und Nachnahme (bei Online-Bestellungen nur € 4,90).
Irrtümer, Druckfehler, Preisänderungen vorbehalten.
Alle genannten Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Hiermit machen wir Sie auf Ihr Widerrufsrecht aufmerksam!

Preis-/Verfügbarkeitsstand 14.03.2003

TFTs für alle Spiele



Die sind schlank, flimmern nicht und sind eigentlich der Traum eines jeden PC-Spielers: Wir haben acht brandneue TFT-Monitore getestet und waren positiv überrascht.

Bislang waren allerdings nur wenige Fliegengewichte in der Lage, rasante Action-Spiele und Ego-Shooter ohne störende Verwischungs-Effekte darzustellen. Das hat nun ein Ende! PC Games hat acht Monitore nicht nur auf ihre Spielefähigkeit überprüft, sondern anhand eines speziellen Testprogramms auch analysiert, ob die Herstellerangaben über die entscheidende Schaltgeschwindigkeit korrekt sind. Im Preis aller getesteten TFTs enthalten: ein Vor-Ort-Service von drei Jahren sowie ein deutsches Handbuch.

Der Testsieger kommt von Sony

Als erster Testkandidat hat sich Sonys SDM-S71R hervorgetan. Er überzeugte uns nur durch sehr gute Farbbrillanz und Helligkeitsverteilung und hatte keine Darstellungsprobleme mit dem Ego-Shooter **Unreal 2** und dem Multiplayer-Spektakel **Battlefield 1942**. Ein Pluspunkt: Im Monitor bereits eingebaut ist ein kleines Netzteil, das sonst zwischen dem Gerät und dem Stromstecker baumeln würde. Über den analogen D-SUB-Anschluss erreicht das Display eine gute Bildschärfe. Im TFT-Test maßen wir statt der offiziell angegebenen 16 Millisekunden als besten Wert sogar 15 ms Schaltzeit – ein exzellentes Ergebnis. Der SDM-S71R ist für Spieler die erste Wahl und damit unser Testsieger.

Der zweite Platz geht an NEC

Der LCD1701 fährt in den Kategorien Bildschärfe und Farbbrillanz die Wertung „sehr gut" ein. Eine sprichwörtliche Schattenseite ist seine Helligkeitsverteilung. Hier



HÄRTETEST Unreal 2: The Awakening ist eines der besten Spiele, um jeden TFT auf seine Spieletauglichkeit zu testen. Verwischt das Bild nicht, ist der Monitor gut.



schneidet das Display lediglich „gut" ab, aber dennoch verlief der Praxistest gut: In **Unreal 2** fiel uns zwar auf, dass der LCD1701 beim Wechsel von dunkel auf hell einen gelben Schlierenschweif erzeugt, das war allerdings der einzige Kritikpunkt. Positiv ist zu bewerten, dass der 1701 als einziger Monitor im Testfeld einen eigenen Stromschalter besitzt und nicht auf einen Stand-by-Knopf setzt.

Bronze für Iiyamas AS4314UT

Einen Punktabzug erhält der Iiyama-Monitor aufgrund seines fest eingebauten RGB-Kabels und des fehlenden DVI-Eingangs. Die offiziell angegebenen 20 Millisekunden Schaltgeschwindigkeit wurden in unserem Test nicht erreicht. Das Ergebnis lag durchweg 2 ms darüber. Dementsprechend fiel auch das Ergebnis des Spiele-Tests aus: **Unreal 2** ist nur bedingt spielbar und selbst das Unterwasser-Actionspiel **Aquanox 2** zeigte uns den störenden Verwischungseffekt. Bildschärfe und Farbbrillanz sind erstklassig und machen das Gerät auch für gelegentliche Büro-Spiele interessant. Für Strategie- und Sportspiele eine gute Wahl.

Das übrige Testfeld unter der Lupe

Samsungs Syncmaster 172T besitzt Anschlüsse für RGB und DVI, seine Bildschärfe und die Bedienungsoberfläche (OSD) bewerten wir mit „sehr gut", wohingegen sich das Gerät in den Kategorien Farbbrillanz und Helligkeitsverteilung mit der Note „gut" zufrieden geben muss. Die angegebene Reaktionszeit von 25 Millisekunden ist laut unserem Test eher utopisch, 30 Millisekunden beim Wechsel von Schwarz auf Weiß und 40 ms bei Farbkombinationen sind eher realistisch. Das Ergebnis: **Unreal 2** und **Battlefield 1942** sind unspielbar, **Aquanox 2** und **Gothic 2** nur bedingt.



Aktuelle Flachbildschirme im Vergleichstest

Monitor:	SDM-S71R	LCD1701	AS4314UT	Syncmaster 172T
Hersteller/Preis	Sony/€ 699,-	NEC/€ 559,-	Iiyama/€ 499,-	Samsung/€ 799,-
Info-Telefon	089-42081634	089-996990	0800-1003435	01805-121213
Preis/Leistung	Befriedigend	Gut	Gut	Befriedigend
Anschlüsse/horiz. Sichtwinkel	D-Sub/160 Grad	D-Sub/160 Grad	D-Sub (fest)/150 Grad	D-Sub. DVI-D/170 Grad
Maximale Auflösung	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz
Sichtbare Bildschirmdiag.	43 cm	43 cm	43 cm	43 cm
Helligkeit/Verteilung	260 Cd/m2/Sehr Gut	260 Cd/m2/Gut	250 Cd/m2/Gut	250 Cd/m2/Gut
Kontrastverhältnis	500:01:00	450:01:00	500:01:00	500:01:00
Bildschärfe/Farbbrillanz	Gut/Sehr gut	Sehr gut/Sehr gut	Sehr gut/Gut	Sehr gut/Gut
Monitormenü-Bedienung	Gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Reaktionszeit (Hersteller)	16 ms	16 ms	20 ms	25 ms
Reaktionszeit (gemessen)	23 ms	23 ms	22 ms	40 ms
Wertung	1,7	1,8	1,9	1,9
Kommentar:	Der beste TFT-Monitor für PC-Spieler – sehr empfehlenswert	Guter Monitor, aber knapp am ersten Platz vorbeigeschrammt	Etwas älter, aber teilweise für Spieler geeignet	Hochwertiges Display mit inzwischen altem Panel



PRAKTISCH Wenn Ihre Grafikkarte über einen DVI-Ausgang verfügt, sollten Sie diesen auch verwenden – das steigert die Bildqualität.

Wie gut sind die Testkandidaten?

Wir haben alle getesteten Flüssigkristallbildschirme mit den folgenden Spielen ausprobiert und die Spieletauglichkeit nach unserem subjektiven Eindruck bewertet.

Spielbarkeit 17-Zoll-LCDs

Komponenten	Sony	NEC	Iiyama	Samsung	LG	Viewsonic	Highscreen	Targa
Unreal 2: The Awakening	🟩	🟥	🟥	🟥	🟨	🟨	🟨	🟥
Sim City 4	🟩	🟩	🟩	🟩	🟩	🟩	🟩	🟩
Die Sims Deluxe Edition	🟩	🟩	🟩	🟩	🟩	🟩	🟩	🟩
Anno 1503	🟩	🟩	🟩	🟩	🟩	🟩	🟩	🟩
Gothic 2	🟩	🟨	🟨	🟨	🟩	🟩	🟩	🟨
EA Fußballmanager 2003	🟩	🟩	🟩	🟨	🟩	🟩	🟩	🟩
Age of Mythology	🟩	🟩	🟩	🟨	🟩	🟩	🟩	🟩
Battlefield 1942	🟩	🟨	🟥	🟥	🟨	🟨	🟨	🟥
Aquanox 2	🟩	🟩	🟨	🟥	🟩	🟩	🟩	🟨

Legende: 🟩 Spielbar 🟨 Bedingt spielbar 🟥 Nicht spielbar

Das L1710B-Display von LG verfügt über einen USB-1.1-Hub im Standfuß und neben dem üblichen D-Sub-Anschluss auch über eine digitale Anschlussmöglichkeit per DVI. Der horizontale Blickwinkel fällt mit 140 Grad etwas niedrig aus. Der Test ergab eine Schaltgeschwindigkeit von 23 Millisekunden und trotzdem ließen sich **Unreal 2** und **Battlefield 1942** nur mit Einschränkungen ordentlich spielen. Daran ändert auch die hohe Farbbrillanz und Bildschärfe sowie die bemerkenswert gute Helligkeitsverteilung leider nichts.

Nichts für Ego-Shooter

Viewsonics VG170m weist Schwächen in der Helligkeitsverteilung auf. Farbbrillanz und Bildschärfe sind auch hier gut, allerdings zeigen sich weiße Flecken auf einem schwarzen Bild: Das Licht der Kaltstoffleuchten wird nicht gleichmäßig verteilt. Mit 23 Millisekunden Praxisleistung hat er mit **Unreal 2** und **Battlefield 1942** leichte Probleme. Die eingebauten Lautsprecher klingen schlecht und sind höchstens als Notlösung gedacht.

Der PC-Games-Preistipp

Beim Vobis Highscreen HS 767 steht primär der günstige Preis von 399 Euro im Vordergrund, auch wenn die Leistungswerte nicht so gut sind. Der breite Rand erinnert an eine 19-Zoll-LCD, hier wird aber tatsächlich nur ein 17-Zoll-Panel verwendet. Im Rand befinden sich ebenfalls kleine Lautsprecher von schlechter Qualität. Beim HS 767 haben wir eine Schaltgeschwindigkeit von bestenfalls 23 ms gemessen. Damit ist das LCD langsamer als das Sony SDM-S71R – mit der Konsequenz, dass **Unreal 2** und **Battlefield 1942** auch nicht so flüssig laufen. Für den Preis ist die Leistung aber ungeschlagen, deshalb ist der HS 767 auch unser Preistipp.

Zu guter Letzt wäre da noch das Visionary LCD 17 von Targa. Das Monitorkabel wurde direkt im Gerät verbaut: ein eindeutiger Minuspunkt. Seine Bildschärfe und Helligkeitsverteilung sind nur befriedigend. Wie bei Viewsonics VG170m zeigten sich auch hier helle Flecken. Hinzu kommt das etwas umständliche Bedienungsmenü. Der TFT-Schlierentest ergab eine Reaktionszeit von 27 Millisekunden, die sich auch in der Spiele-Leistung niederschlägt: **Unreal 2** und **Battlefield 1942** sind nahezu unspielbar, **Gothic 2** und **Aquanox 2** bedingt spielbar. 2D-Spiele wie **Sim City 4** oder **Die Sims** sowie 3D-Strategiespiele wie **Warcraft 3** lassen sich allerdings gut spielen.

BERND HOLTMANN



Aktuelle Flachbildschirme im Vergleichstest

Monitor:	Flatron L1710B	VG170m	Highscreen HS 767	Visionary LCD 17
Hersteller/Preis	LG/€ 599,-	Viewsonic/€ 699,-	Vobis/€ 399,-	Targa/€ 479,-
Info-Telefon	02154-4920	02154-91880	01805-90910	00800-08274272
Preis/Leistung	Befriedigend	Befriedigend	Sehr gut	Gut
Anschlüsse/horiz. Sichtwinkel	D-Sub, DVI-I/140 Grad	D-Sub/140 Grad	D-Sub/160 Grad	D-Sub (fest)/150 Grad
Maximale Auflösung	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz
Sichtbare Bildschirmdiag.	43,2 cm	43,2 cm	43 cm	43 cm
Helligkeit/Verteilung	250 Cd/m2/Sehr gut	280 Cd/m2/Befriedigend	250 Cd/m2/Gut	250 Cd/m2/Befriedigend
Kontrastverhältnis	400:01:00	450:01:00	350:01:00	500:01:00
Bildschärfe/Farbbrillanz	Gut/Gut	Gut/Gut	Gut/Gut	Gut/Befriedigend
Monitormenü-Bedienung	Befriedigend	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend
Reaktionszeit (Hersteller)	16 ms	16 ms	25 ms	20 ms
Reaktionszeit (gemessen)	23 ms	23 ms	23 ms	27 ms
Wertung	2,0	2,1	2,2	2,3
Kommentar:	Büro-Display mit guter Ausstattung	Große Schwächen bei Ego-Shootern	Günstig und gut – ein Schnäppchen	Trotz einiger Schwächen für Einsteiger geeignet

NORMA®

Viel mehr fürs G€LD!

ab Montag, 31. März

Viel mehr PC fürs VOLK!!!

DREAMSYS 7017 DE

Intel® Pentium® 4 mit echten 2,66 GHz

- **Intel® Pentium® 4** Prozessor mit echten **2,66 GHz**
- **512 MB** PC 266 DDR-RAM
- **160-GB-Festplatte** 7200 U/min
- **Mainboard mit 533-MHz-FSB,** 8 x AGP mit 6 Kanal 5.1 Sound Dolby Digital
- Grafikkarte nVidia **GeForce 4 Ti 4800 SE 128 MB DDR-RAM** AGP 8 x mit TV-Out
- **CD-Rewriter 52x/24x/52x** mit Nero-Burning-Software
- **CD/DVD 16x/48x** mit Software
- **LAN 10/100 MBit** mit RJ-45-Anschluss
- **Anschlüsse:** vorne: 2x USB 2.0, 1x Fire Wire IEEE 1394, 1x Headphone, 1x Mikrofon
  hinten: 4x USB 2.0, 2x seriell, 1x parallel, 1x Lautsprecher, 1x Mikrofon, 1x Line IN, 1x Headphone, 1x TV OUT, 2x PS/2, 1x Fire Wire IEEE 1394, 1x Modem RJ-11, 1x VAG
- **56 K V.92 Modem** inklusive Kabel
- **DSL & Network ready**
  Netzwerk-Controller on board
  Fast Ethernet 10/100 MBit
- **3,5"-Diskettenlaufwerk**
- **Tastatur + Maus**
- **Neuestes Betriebssystem Windows xp®** Home Edition inklusive:
  - Internet Explorer 6 • Outlook® Express
  - Windows®-Media Player, -Messenger, -Movie Maker

  Schnelle Benutzerumschaltung, neugestaltete, vereinfachte Benutzeroberfläche und viele weitere neue Features
  vorinstalliert und als Recovery-CD anbei (nur mit diesem PC verwendbar)
- **Software Star Office 6.0**
  vorinstalliert und als OEM-CD



Produkt des Monats
Computer Magazin für die Praxis
Ausgabe 05/03

Kaufempfehlung
Computer Magazin für die Praxis
Ausgabe 05/03

Preis-Leistungs-Verhältnis sehr gut
Computer Easy Ausgabe 07/03

Überzeugendes Preis-Leistungs-Verhältnis „Spielerherzen werden höher schlagen"
PC Welt



PREMIUM
LEISTUNGSGARANTIE
ausgezeichnet



999,–



Service-Hotline und Vor-Ort-Service

Intel, das Intel Inside Logo, Pentium sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern.

Viel mehr PC-Zubehör fürs G€LD!

ab Mittwoch, 2. April

4-Port USB Hub

Ein echtes Plug- and Play-Gerät

Windows- und Mac-kompatibel

- USB-Mini-Hub für 4 Endgeräte
- Inklusive Verbindungskabel zum PC
- Geregelter Power-Control-Switch
- Überspannungs-Schutz
- Entspricht USB-Spezifikation 1.1

9,99

CD-RW-Brenner

SW-252

- 52 x schreiben, 24 x wiederbeschreiben, 52 x lesen
- 8 MB Buffer Memory
- Retail-Kit

Inkl. Brenner-software Roxio

PREMIUM
LEISTUNGSGARANTIE
ausgezeichnet
69,99

CD-R-Spindel

Rohlinge 50er-Pack
700 MB, 80 min

52fach



17,99

Aktionsartikel stehen nur in begrenzter Anzahl und zeitlich befristet zur Verfügung. Sollten trotz sorgfältiger Planung auf Grund unerwartet hoher Nachfrage diese Artikel in Ihrer Filiale nicht mehr vorrätig sein, wenden Sie sich bitte bezüglich kurzfristiger Lieferbarkeit an www.norma-online.de/aktionsartikel

Die neue Mittelklasse

Ab dem 31. März bietet der Discounter Norma einen neuen Komplett-PC an. **Ob sich der Kauf auch für Spieler lohnt?** PC Games hat den PC vorab getestet.

Der neue PC der Discount-Kette Norma kann sich von den wichtigsten technischen Daten her sehen lassen: In seinem Gehäuse werkelt ein Intel Pentium 4 mit 2.666 MHz Taktfrequenz, eine Geforce4 Ti-4800 SE und 512 MB DDR266-Speicher. Man scheint aus bisherigen Testergebnissen (siehe Tests in PC Games 11/02 und 01/03) aber nur bedingt gelernt zu haben. Nach wie vor ist das Micro-ATX-Gehäuse nur von einer Seite zugänglich und damit unpraktisch für spätere Umbauten. Noch im grünen Bereich liegt die Lautstärke des PCs, denn die steigt am Gehäuse nur auf 59 dBA (bei 29 dBA Umgebungslautstärke) – ein akzeptabler Wert, wenn man sich überlegt, dass allein die Lüfter der ersten Geforce-FX-5800-Ultra-Grafikkarten ähnlich laut sind. Verwundert hat uns die Konfiguration des PCs: Zwar sind Windows XP Home, Software-DVD-Player, Brennprogramm und die Bürosoftware Star Office 6.0 vorab installiert, allerdings lässt man den Anwender nach dem Start mit einer einzigen Festplatten-Partition allein, auf der noch 152 GB Speicher frei sind. Hier auf Dauer die Ordnung zu wahren oder Backups der Partition zu machen, ist fast unmöglich. Zum Glück befindet sich ein Brenner im PC, mit dem Sie die wichtigsten Sachen sichern können, bevor Sie im Notfall die beigelegten Installations-CDs einsetzen.

Verarbeitung und 3D-Leistung: Okay

Die Verarbeitung des Rechners ist gut, aber nicht perfekt: Die Stromkabel des Netzteiles wurden direkt zwischen den wärmeempfindlichen Speicher-Riegel und den CPU-Kühler gequetscht. Dies und die Tatsache, dass nur ein 250-Watt-Netzteil zum Einsatz kommt, scheint den Dreamsys 1770 DE aber nicht zu stören: Er hielt den Zwölf-Stunden-Dauertest mit verschiedenen Benchmarks problemlos durch. Für spätere Aufrüst- und Tuning-Maßnahmen ist dieser PC aber nicht gebaut: Das BIOS ist zwar vorab gut eingestellt, bietet aber ansonsten kaum Optimierungs-Spielraum. Fazit: Der Dreamsys 1770 DE ist ein gut abgestimmter Spiele-PC der Mittelklasse. Die Ausstattung lässt trotz Star Office 6.0 zu wünschen übrig.

BERND HOLTMANN



AUSSTATTUNG Direkt unter der Geforce4 Ti-4800 SE befindet sich eine Modemkarte, mit der man per analoger Telefonleitung online gehen kann. Ein passendes Kabel liegt dem PC bei.

GEQUETSCHT Die Kabel des Netzteiles wurden einfach zwischen Speichermodul und Hauptprozessor gedrückt.

Der neue Norma-PC im Test

Hersteller/Preis	TriGem/€ 999,-
Prozessor	Intel Pentium 4 bei 2.666 MHz
Hauptspeicher	DDR333
Netzteil:	250 Watt
Festplatte	Western Digital 160 Gigabyte
Grafikkarte	Geforce4 Ti-4800 SE
Ausstattung	PS/2-Tastatur, PS/2-Maus mit drei Tasten, Windows XP Home, Star Office 6.0, Nero Burning ROM, Software-DVD-Player
Netzteil	250 Watt
3D-Leistung	Sehr gut
Verarbeitung	Gut
Preis-Leistung	Gut
Wertung:	2,2
Kommentar:	Günstiger Allround-PC, auch für Spieler

3 PC Games + FM 2003 Manager-Guide | Angebot

Exklusiv nur im Abo!

PC Games Wissen, was gespielt wird
Manager GUIDE
EA SPORTS FUSSBALL MANAGER 2003
Die Insider-Tipps der Profis!
Alle Spieler- und Mannschaftswerte
Die besten Transfer-Strategien
Das perfekte Stadion
Geheime Features
Optimales Training u.v.m.

Holen Sie sich jetzt den großen **PC-Games-Manager-Guide** zu EA Sports Fußballmanager 2003 plus 3 Ausgaben PC Games für **nur € 9,90** im Miniabo.

Der PC-Games-Manager-Guide ermöglicht bislang geheime Einblicke hinter die Kulissen des neuen EA Sports Fußballmanagers 2003.

Er enthält alles über Spielerentwicklung und Jugendförderung, Spielergespräche und Halbzeitansprachen, die neuen Spieler- und Mannschaftswerte, perfektes Training mit wenig Aufwand, die optimalen Transferstrategien, das Erstellen von Stadien mit allen Schikanen, versteckte Features und das Einbinden eigener Grafiken in das Spiel. Außerdem sind viele weitere Tipps & Tricks zu allen Spielbereichen und zum Umgang mit dem neuen Textmodus-Editor (exklusiv auf der PC Games-CD/DVD) enthalten.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

- ☐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!**
- ☐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD-ROM inkl. Bonus-CD (nur im Abo) + den PC-Games-Manager-Guide für € 9,90 im Miniabo!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/ Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
PC Games-Manager-Guide (Art.-Nr. 002164)
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG MI 02

Grafikkarten

Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind.



Knauserige Spieler greifen nicht unbedingt mehr zu den günstigen DirectX-7-Grafikbeschleunigern von Nvidia (Geforce4 MX-460), Kyro-I/II- sowie Radeon-7000-Platinen oder dem 3D-Fliegengewicht Matrox G550. Schneller und nur etwas teuerer ist die DirectX-8-Riege, bestehend aus Radeon 8500/LE/9000/9000 Pro, und besonders empfehlenswert: Radeon 9100 (etwa 100 Euro) oder die Geforce3- und Geforce4-Ti-Familie. Nur damit kommen Sie bei vielen aktuellen 3D-Rollenspielen wie **The Elder Scrolls 3: Morrowind**, **Neverwinter Nights** oder dem Unterwasserspektakel **Aquanox 2** voll auf Ihre Kosten.

Finger weg von der Matrox Parhelia-512! Wer schon jetzt mit der Anschaffung von **Doom 3** liebäugelt, der investiert bis zu 450 Euro in ei-ne Grafikplatine mit Radeon-9700-Pro-Chip. Wen die Lautstärke der Kühlung und der extrem hohe Preis nicht stört, der kann sich eine der Geforce-FX-Grafikkarten zulegen. Damit Sie sich im Hardware-Dschungel zurechtfinden, bieten wir Ihnen auf dieser Seite eine praktische Übersicht, in der wir abhängig vom Hauptprozessor die besten Grafikchips und auch jeweils eine konkrete Grafikkarte empfehlen.

WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

Prozessor MHz	Athlon/Pentium III 500-800 MHz	Duron/Celeron 600-800 MHz	Athlon/Pentium III 800-1.100 MHz	Duron/Celeron 800-1.300 MHz	Athlon/Pentium III 1.100-1.400 MHz	Athlon XP 1.400+ und schneller	Pentium 4 1.400 und schneller	Topmodell	Preis
Bis 100 Euro									
Geforce2 MX	✓	✓						Gainward Geforce2 MX	Ca. € 50,-
Geforce2 MX-400	✓	✓						Leadtek Geforce2 MX-400	Ca. € 60,-
Kyro II	✓	✓	✓	✓				Videologic Vivid!XS	Ca. € 65,-
Geforce2 Ti	✓	✓	✓	✓				Creative Geforce2 Ti	Ca. € 85,-
Geforce4 MX-420	✓	✓	✓	✓				MSI GF4 MX420D-T	Ca. € 75,-
Geforce4 MX-440	✓	✓	✓	✓				Asus AGP-V7100/T Pro	Ca. € 90,-
Radeon 7500	✓	✓	✓	✓				Ati Radeon 7500	Ca. € 80,-
Bis 200 Euro									
Geforce3			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet III	Ca. € 150,-
Geforce3 Ti-200			✓	✓	✓			Aopen Geforce3 Ti200	Ca. € 150,-
Geforce3 Ti-500			✓	✓	✓			Asus V8200T5 Pure 64MB DDR	Ca. € 200,-
Geforce4 MX-460		✓	✓	✓	✓			Asus V8170Pro/T	Ca. € 130,-
Geforce4 Ti-4200					✓	✓	✓	MSI GF4 Ti4200-TD	Ca. € 190,-
Radeon 8500			✓	✓	✓			Ati Radeon 8500	Ca. € 260,-
Radeon 8500 LE			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet FDX 8500LE	Ca. € 190,-
Radeon 9500			✓	✓	✓			Atlantis Radeon 9500	Ca. € 200,-
Radeon 9000			✓	✓	✓			Ati Radeon 9000	Ca. € 110,-
Radeon 9000 Pro			✓	✓	✓	✓		Hercules 3D Prophet 9000 Pro	Ca. € 140,-
Über 200 Euro									
Geforce4 Ti-4400						✓	✓	MSI GF4 Ti4400-VTD	Ca. € 270,-
Geforce4 Ti-4600						✓	✓	Asus V8460 Ultra Deluxe	Ca. € 350,-
Geforce FX 5800 Ultra						✓	✓	Terratec Mystify 5800 Ultra	Ca. € 630,-
Parhelia-512						✓	✓	Albatron Geforce4 Ti4600	Ca. € 300,-
Radeon 9500 Pro					✓	✓	✓	Elsa Gladiac 9500 Pro	Ca. € 250,-
Radeon 9700						✓	✓	Hercules 3D Prophet 9700	Ca. € 380,-
Radeon 9700 Pro						✓	✓	Hercules 3D Prophet 9700 Pro	Ca. € 450,-

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
G4TI4200-TD8X	MSI	Geforce4 Ti-4200-8X	Ca. € 195,-	128 MB DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	1,8
G4 Ti-4200 Turbo	Albatron	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,8
Tachyon Rad. 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	1,8
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 180,-	128 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
Radeon 9500	Connect 3D	Radeon 9500	Ca. € 175,-	128 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,9
Maya II Radeon 9500	Gigabyte	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,9
Gladiac 9500	Neue Elsa	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,9
SP7200T2 Pure	Sparkle	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 159,-	64 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,9
Atlantis Radeon 9000Pro	Sapphire	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,9
G4MX-460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	1,9

Neueintrag in diesem Monat

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
Atlantis 9700 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9700 Pro	Ca. € 520,-	128 MB DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,5
Mystify 5800 Ultra	Terratec	Geforce FX 5800 Ultra	Ca. € 630,-	128 MB DDR-SDRAM	500/1.000 MHz (DDR-II)	1,6
V8460 Ultra Deluxe	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 360,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,6
3D Prophet Rad. 9500	Hercules	Radeon 9500 Pro	Ca. € 289,-	128 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,6
3D Prophet Rad. 9700	Hercules	Radeon 9700	Ca. € 380,-	128 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,6
Gladiac 9700 Pro LE	Neue Elsa GmbH	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,6
Atlantis Radeon 9700	Sapphire	Radeon 9700	Ca. € 350,-	128 MB DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,6
Maya II GV-R9700 Pro	Gigabyte	Radeon 9700 Pro	Ca. € 480,-	128 MB DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,6
3DP. Radeon 9700 Pro	Hercules	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,6
SP7200T6	Sparkle	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 370,-	128 MB DDR-SDRAM	300/340 MHz (DDR)	1,6
V8460 Ultra	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 350,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,6

Hardware-**Referenzen**

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
LS902UT	Iiyama	17"	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	1,6
FlexScan T565	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 109P	Philips	19"	€ 480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	17"	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Scaleo CTM5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 500,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
HM903DT	Iiyama	19"	€ 530,-	2x D-Sub	30-130 kHz	1,9
PV520	CTX	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
PV720A	CTX	17" LCD	€ 720,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9

LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Art	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Z-680	Logitech	€ 399,-	5.1	450 Watt	Analog/digital	1,4
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	1,4
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Z-560	Logitech	€ 259,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	1,5
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	1,5
Digitheatre DTS	Videologic	€ 590,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	1,6



GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Wingman Cordless Rumblepad	Logitech	€ 55,-	13	USB	1,7
Firestorm Wireless Gamepad	Thrustmaster	€ 40,-	12	USB	1,7
P3000 Wireless Gamepad	Saitek	€ 70,-	8 + Shift	USB	2,2
P880 Dual Analog Pad	Saitek	€ 30,-	10 + Shift	USB	2,3
RF Gamepad	Xtension	€ 30,-	12	USB	2,3

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 180,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Logitech	€ 180,-	10	USB	1,8

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 84,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 320,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner FF	Thrustmaster	€ 90,-	7	USB	1,7

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 54,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	1,6
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8
Internet Keyboard	Microsoft	€ 24,-	Schwer	PS/2, USB	1,8

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX, A3D 1.0	1,7
Game Theatre XP	Guillemot	€ 124,-	EAX, A3D 1.0	1,8
DMX 6fire LT	Terratec	€ 250,-	EAX, A3D 1.0	1,8

DIE RECHNER DES MONATS

In jedem Monat bekommen wir hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurüsten sind, verwenden wir wenn möglich nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

Das Gehäuse ist Geschmackssache.

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteil ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, sich ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

DER PREISTIPP-PC — € 1.146,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2200+ (T-Bred)	€ 132,-	www.e-bug.de	05187-300604
Kühler	Noiseblocker NB-Acup Silent II	€ 40,-	www.noiseblocker.de	02103-255714
Hauptplatine	MSI K7N2-L	€ 119,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	2x 256 MB DDR PC333 CL2,5 Infineon	€ 114,-	www.snogard.de	02234-9661333
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9500 Pro	€ 219,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 67,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Festplatte	Seagate Barracuda IV, 80 GB	€ 115,-	www.avitos.de	01805-606065
Gehäuse	Intertech 2011 BLACK 350W	€ 75,-	www.avitos.de	01805-606065

DER EINSTEIGER-PC — € 830,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 1700+	€ 64,-	www.kmelektronik.de	07159-943111
Kühler	Titan TTC-D5TB (F/CU 35)	€ 23,-	www.pc-cooling.de	04392-91610
Hauptplatine	Elitegroup K7VTA3 V5 (KT333)	€ 74,-	www.snogard.de	02234-9661333
Arbeitsspeicher	256 MB DDR PC333 CL2,5 Apacer	€ 54,-	www.e-bug.de	05187-300604
Grafikkarte	Innovision Tornado GF Ti-4200/64 MB	€ 155,-	www.mb-it.de	05932-50450
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 40,-	www.avitos.de	01805-606065
Festplatte	IC35L040AVVN07, 40 Gigabyte	€ 93,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Gehäuse	Intertech Calvin 2	€ 62,-	www.mindfactory.de	04421-9131170

DER HIGH-END-PC — € 2.864,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	Intel P4 3, 06 GHz*	€ 749,-	www.alternate.de	01805-905040
Kühler	Wasserkühlung Innovaradi Single	€ 250,-	www.oc-card.de	05141-35702
Hauptplatine	Asus P4T533 (Kombipaket inklusive RAM)	€ 499,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	512 MB RDRAM PC1066 Samsung	s. o.	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Hercules 3D Prophet 9700 Pro	€ 444,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2	€ 129,-	www.snogard.de	02234-9661333
Festplatte	Western Digital WD2000JB, 200 GB	€ 379,-	www.avitos.de	01805-606065
Gehäuse	Alu Line Silver mit 400-Watt-Netzteil	€ 149,-	www.e-bug.de	05187-300604

* Für Windows XP empfohlen

PC-GAMES-DVD

DEMOS

Casino Inc.
DTM Race Driver
Echelon Wind Warriors
Freelancer
NASCAR Racing 2003
O.R.B.
Praetorians Multiplayer v1.02
Restaurant Gigant
Warrior Kings: Battles

VIDEO-SHOW

Aktuell
Made in Germany: Ascaron
PC-Games-News
Smudo fährt DTM Race Driver
Vivendi-Universal-Event
Vorschau
Black & White 2
Breed
No Man's Land
Spellforce
World Racing
Interaktiver Test
Delta Force: Black Hawk Down
Test
Das achte Weltwunder
Dragon's Lair 3D
Jurassic Park: Operation Genesis
Vietcong
Warrior Kings: Battles
Spiele-Trailer
Casino Inc.
Jurassic Park: Operation Genesis
Legend of Zord
Metal Gear Solid 2
Neuro Hunter
Vietcong
Yager

AKTUELLE PATCHES

Anno 1503 v1.04.02 (d)
Anstoß 4 v1.4
Battlefield 1942 v1.31 (int)
Gothic 2 v1.30 (d)
Highland Warriors vr1a (d)
Iron Storm v1.04 (eu)
James Bond 007 – Nightfire v1.1 (d)
Neverwinter Nights v1.29 (d)
Neverwinter Nights v1.29 von v1.14 (d)
No one lives forever 2 v1.2 incl. Mappack (int)
No one lives forever 2 v1.3 (e)
Platoon v1.14 e
Shadows of Memories Patch #1 (d)
Splinter Cell v1.1 (eu)
Splinter Cell v1.1 (US)
Syberia Patch #3

TREIBER

Windows 9x und Me:
Ati Catalyst 3.1 (7.83)
Ati Control Panels 6.14.10.4019
Gainward ExperTool 3.05
Hercules Radeon Catalyst 3.1 (7.83)
Hercules Radeon-Serie Control-Panel 7.83
Leadtek Riva TNT – Geforce4 Treiber 42.01
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 41.09
Nvidia Detonator (TNT2 – GeforceFX) 43.00
Windows 2000 und XP:
Ati Catalyst 3.1 (7.83)
Ati Control Panels 6.14.10.4019
Gainward ExperTool 3.05
Hercules Radeon Catalyst 3.1 (7.83)
Hercules Radeon-Serie Control-Panel 7.83
Leadtek Riva TNT – Geforce4 Treiber 42.01
Matrox G200-G450 5.88.061
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 41.09
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 42.42 (WHQL Candidate 2)
Nvidia Detonator (TNT2 – GeforceFX) 43.00
Nvidia WDM Treiber 1.23

SPECIALS & TOOLS:

3D-Analyze 2.15
Acrobat Reader
aTuner 1.3.26.4300
Detonator Unlock
DirectX 9.0 für Win9x_Me_2k_XP
DVD-Hülle
Wallpapers
Win DVD
WinZip

SCREENSHOT-GALERIEN:

Against Rome
Breed
Chaser
Counter-Strike: Condition Zero
Das achte Weltwunder
Delta Force: Black Hawk Down
Empires
Enclave
F1 Challenge 99-02
Ground Control 2
Homeworld 2
Lionheart
Master of Orion 3
No Man's Land
Republic
Spellforce
Starsky & Hutch
Vietcong
Warrior Kings: Battles

DVD & Abo-CD

TOP-DEMO | FREELANCER

Der Weltraum, (fast) unendliche Weiten. In der Demo-Version zu **Freelancer** dürfen Sie schon eine ganze Menge anstellen: Das ganze erste Liberty-System steht zum Erkunden bereit. Sie können fünf Schiffe fliegen und mehr als ein Dutzend Raumschiffbasen ansteuern. Dort betreiben Sie Handel, quatschen ein bisschen und holen sich schließlich erste Missionen ab. In den Aufträgen geht es alles andere als friedlich zu: Schießen Sie alles ab, was sich bewegt und rot umrandet ist. Benutzen Sie zum Steuern des Schiffes die linke Maustaste; Joystick-Unterstützung wird nicht geboten.

SPIELSTEUERUNG	
TASTE	AKTION
F1	Speichern/Laden
[linke Maustaste]	Richtung bestimmen
[rechte Maustaste]	Feuern
W	Schiff beschleunigen
F6	Sternenkarte aufrufen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 600, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800, 512 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	263 MB

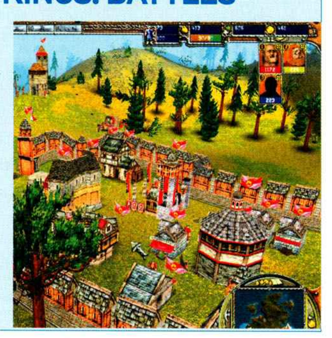


DVD & Abo-CD

TOP-DEMO | WARRIOR KINGS: BATTLES

Warrior Kings Battles ist die Fortsetzung des 3D-Echtzeit-Strategiespiels **Warrior Kings**. Der Nachfolger enthält 22 neue Missionen inklusive Hintergrundstory sowie zusätzliche Einheiten. In der Demo-Version dürfen Sie sich schon mal einspielen: Das komplette Tutorial ist zugänglich, ebenso wie ein Skirmish-Spiel gegen den PC. Der soll jetzt übrigens so intelligent agieren, als wäre er menschlich – ob's stimmt? Probieren Sie's aus!

Spielsteuerung	
Taste	Aktion
Mausrad	Speichern/Laden
[linke Maustaste]	Richtung bestimmen
[rechte Maustaste]	Feuern
Systemanforderungen	
Benötigt:	CPU 800, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 2.000, 521 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	251 MB

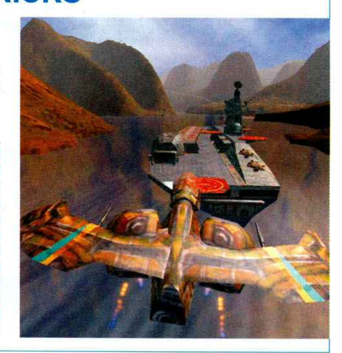


DVD & CD

ECHELON WIND WARRIORS

Echelon: Wind Warriors ist eine futuristische Flugsimulation, in der der Spieler zahlreiche, teils hervorragend bewaffnete Gegner eliminieren muss. Die vergleichsweise langsamen Kämpfe spielen sich in unmittelbarer Bodennähe ab. In der Demo-Version stehen Ihnen dazu zwei hubschrauberähnlich zu fliegende Fluggefährte zur Verfügung, die sich dank Mausunterstützung sehr einfach steuern lassen.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
0	Gas/Bremse
B	Links/rechts lenken
A	Kamera ändern
[linke Maustaste]	Hoch-/runterschalten
Maus	Schaden anzeigen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 400, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct 3D
HD:	133 MB



DVD & CD

NASCAR RACING SEASON 2003

Die 2003er-Version von Sierras Rennspiel-Klassiker **NASCAR** glänzt mit neuer Fahrer-KI und überarbeiteten Grafiken; auch das Fahrverhalten wurde verbessert. Die Demo-Version gibt Gelegenheit, sich auf den Strecken Michigan International Speedway und Talladega Superspeedway von den neuen Qualitäten der Simulation zu überzeugen. Mit allen Sessions eines Rennens und einem vollzähligen Fahrerfeld bietet die Demo fast den kompletten Spielspaß der Vollversion.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
Die Konfiguration wird nach dem ersten Spielstart individuell festgelegt.	
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 450, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D, OpenGL
HD:	130 MB



DVD & Abo-CD

RESTAURANT GIGANT

Im Nachfolger zu **Hotel Gigant** managen Sie Ihr eigenes Restaurant und servieren Ihren Gästen amerikanische, französische oder italienische Küche. In Ihren Aufgabenbereich fällt aber nicht nur die Zusammenstellung der Speisekarte, sondern auch die Dekoration des Restaurants und die Ausbildung des Personals. Die Demo-Version ermöglicht Ihnen anhand eines kurzen Tutorials sowie der ersten drei Missionen einen Einblick in diese Wirtschaftssimulation.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
[Maus]	Auswahl
Esc	Options-Menü
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 500, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	400 MB



DVD

O.R.B.

In unserer Demo zum 3D-Echtzeit-Strategiespiel **O.R.B.** verschlägt es Sie direkt in die unendlichen Weiten des Weltraums. Nachdem Sie sich in sechs Trainingseinheiten mit der Steuerung vertraut gemacht haben, erwarten Sie zwei komplette Einsätze der Malus-Kampagne sowie eine einfache Einzelspielermission. Spielerisch erinnert **O.R.B.** stark an den Klassiker **Homeworld**. Nicht zuletzt wegen des wirklich dreidimensionalen Alls.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.	
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 600, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	280 MB





TOP-9-DEMOS

PLATZ	
1	DTM Race Driver
2	Freelancer
3	Casino Inc.
4	O.R.B.
5	Warrior Kings: Battles
6	NASCAR Racing Season 2003
7	Echelon Wind Warriors
8	Restaurant Gigant
9	Praetorians Multiplayer



DVD & CD

TOP-DEMO | CASINO INC.

Casino Inc. spielt sich wie fast alle anderen Aufbau-Wirtschafts-Simulationen (**Rollercoaster Tycoon 2, Theme Park World**): Bauen Sie Spieltische, Bars und Automaten, um immer mehr Besucher – und damit mehr Geld – zu bekommen. Die Demo bietet zwar bei weitem nicht alle Features der Vollversion (deutlich weniger Besuchertypen, Ereignisse, Konkurrenten, Ausbaustufen und so weiter), einen Eindruck von der Komplexität und dem selbstironischen Humor können Sie sich dennoch verschaffen. Ihr Spielziel ist es, die 25-Besucher-Hürde so schnell wie möglich zu nehmen.



SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
P und Esc	Pause und Menü
Cursor Tasten	Scrollen
Einfg und Pos1	Links rotieren und rechts rotieren
Bild↑ und Bild↓	Einzoomen und Auszoomen
+ und -	Stockwerk wechseln
E	Verfolgerkamera
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 450, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 450, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct 3D
HD:	205 MB

DVD & CD

TOP-DEMO | DTM RACE DRIVER

Gentlemen, start your engines! Mit dieser Demo kommen Sie in den Genuss, hinter dem Steuer eines 462 PS starken Opel Astra V8 Coupé zu sitzen. Zunächst gilt es jedoch, eine Einführungsrunde im Proton Satria GTi zu meistern – das sollte jedoch dank des großzügigen Zeitlimits und des nicht allzu empfindlichen Fahrmodells kaum ein Problem darstellen. Danach können Sie ein DTM-Rennen auf dem kultigen Norisring bestreiten und sich selbst ein Bild von unserer Rennspiel-Referenz machen.



Spielsteuerung	
Taste	Aktion
↑, ↓, ←, →	Gas, Bremse, links und rechts lenken
A und Y	Hochschalten und Runterschalten
Leertaste und C	Handbremse und Kameraperspektive ändern
Systemanforderungen	
Benötigt:	CPU 700, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 700, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct 3D
HD:	192 MB

PC-GAMES-CD-ROM

DEMOS

Casino Inc.
DTM Race Driver
Echelon Wind Warriors
Freelancer (nur Abo-CD)
NASCAR Racing 2003
Praetorians Multiplayer v1.02
Restaurant Gigant (nur Abo-CD)
Warrior Kings: Battles (nur Abo-CD)
Jurassic Park: Operation Genesis (nur Abo-CD)

VIDEOS

AKTUELL
PC-Games-News

VORSCHAU
No Man's Land (nur Abo-CD)

TEST
Das achte Weltwunder
Dragon's Lair 3D

SPIELE-TRAILER
Casino Inc.
Metal Gear Solid 2

PATCHES & TREIBER

Highland Warriors vr1a (d)
Shadows of Memories Patch #1 (d)
Syberia Patch #3
Anno 1503 v1.04.02 (d)
Splinter Cell v1.1 (eu)
James Bond 007 – Nightfire v1.1 (d) (nur Abo-CD)
Neverwinter Nights v1.29 von v1.14 (d)
Gothic 2 v1.30 (d)
Battlefield 1942 v1.31 (int) (nur Abo-CD)
Iron Storm v1.04 (eu)

Windows 9x und Me:
Ati Catalyst 3.1 (7.83)
Ati Control Panels 6.14.10.4019
Nvidia Detonator (TNT2 – GeforceFX) 43.00

Windows 2000 und XP:
Ati Catalyst 3.1 (7.83)
Ati Control Panels 6.14.10.4019
Nvidia Detonator (TNT2 – GeforceFX) 43.00

TOOLS & SPECIALS

Acrobat Reader
Winzip
Detonator Unlock (nur Abo-CD)
DirectX 9.0 für Win9x_Me_2k_XP
3D-Analyze 2.15 (nur Abo-CD)
aTuner 1.3.26.4300 (nur Abo-CD)

DVD & CD

PRAETORIANS MULTIPLAYER V1.02

Schon die Solo-Kampagne von **Praetorians** begeistert Taktiker. Seine wahren Stärken spielt das neue Projekt der **Commandos**-Macher aber im Multiplayer-Modus aus. Via Netzwerk oder Internet ringen Sie auf einer Beispielkarte mit bis zu drei menschlichen Mitspielern oder wahlweise Computergegnern um die Kontrolle der Barbarendörfer, in denen Sie Nachschub für Ihre Armee rekrutieren. Die neue Version 1.02 enthält einige Bugfixes, ist aber ansonsten identisch mit der vorherigen.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.	
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 500, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.800, 512 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	49 MB

Umtauschcoupon

Name ____________ Vorname ____________

Straße, Hausnummer ____________

PLZ, Wohnort ____________

Fehlerbeschreibung ____________

Nr. der Ausgabe: 05/03

☐ **PCG-Heft-CD**

• Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

PC-Hardware zu gewinnen!

Gratis den PC aufrüsten? Geht nicht? Geht doch: Mit etwas Glück gewinnen Sie **eine von zehn Spitzen-Grafikkarten oder sogar eine neue Hauptplatine.**

MSI Technology und PC Games verlosen in diesem Monat zehn erstklassige Grafikkarten und zehn High-End-Mainboards für Intel-Prozessoren. Wenn Sie also Ihren PC für lau aufbessern möchten, sollten Sie unbedingt Ihr Glück versuchen. Wie Sie an unserem Gewinnspiel teilnehmen können? Einfach den umseitigen Fragebogen ausfüllen und rechtzeitig einschicken. Wir drücken Ihnen die Daumen!

Die Gewinne

10x Grafikkarte TI4200-TD8X64

je ca. € 175,-

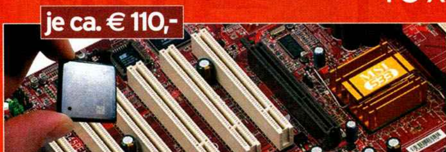


Zusätzlich gibt es natürlich den MSI-Software-DVD-Player, diverse andere Tools und ein Adapterkabel.

Als Triebwerk verwendet die Grafikkarte Nvidias aufpolierten Ti-4200-Grafikchip der Geforce4-Serie. Der Chip ist eine detailverbesserte Version, die nun auch die Mainboard-Schnittstelle AGP8X unterstützt. Er ist mit 250 MHz getaktet und wird auf der Karte von 64 MB DDR-SDRAM flankiert, die einen effektiven Speichertakt von 512 MHz aufzuweisen haben. An der Karte befindet sich ein digitaler DVI-Anschluss für Flachbildschirme, ein TV-Ausgang (S-VHS) und natürlich ein regulärer D-Sub-Monitorausgang. Das beigelegte Spielepaket hat schon fast gigantische Ausmaße: Neben *Tom Clancy's Ghost Recon, The Elder Scrolls 3: Morrowind* und dem Jump & Run *Duke Nukem: Manhattan Project* liegen der Karte auch etwas ältere Spiele wie der Flugsimulator *IL-2 Sturmovik*, der Ego-Shooter *Serious Sam: The Second Encounter*, das Rennspiel *Rally Trophy* und *Oni* bei.

10x Mainboard 845PE MAX-L

je ca. € 110,-



Dieses Mainboard ist eine perfekte Heimat für alle Pentium-4- und Celeron-Prozessoren mit Sockel478-Verbindung. Das Board unterstützt sowohl einen Frontside-Bus von 400 und 533 MHz, ist also auch für die aktuellen P4-Prozessoren mit Northwood-Kern geeignet. Die Platine besitzt neben einem AGP-4X-Steckplatz noch sechs freie Steckmöglichkeiten für PCI-Steckkarten. Für genügend Anschluss auch außerhalb des Gehäuses sorgen die sechs USB-2.0-Eingänge sowie die analogen Ausgänge der Onboard-Soundkarte (Sechskanal-Sound) und der Onboard-Netzwerkkarte. Als Hauptspeicher können Sie bei dem 845PE MAX-L bis zu drei DDR333-Speicher-Riegel einsetzen.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von MSI Deutschland und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 22. Mai 2003.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback“ und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Leserumfrage 05/03
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ____________
Vorname: ____________
Anschrift: ____________
____
Telefon: ____________
E-Mail: ____________

Den Fragebogen finden Sie auch zum komfortablen Ausfüllen und Ankreuzen auf www.pcgames.de.

Welche Version von PC Games haben Sie erworben?
☐ PC Games mit CD ☐ PC Games mit DVD

Beziehen Sie PC Games als Abonnent?
☐ Ja ☐ Nein
☐ Geplant

Ist PC Games bei Ihrem Zeitschriftenhändler vorrätig?
☐ Bin Abonnent ☐ Ja, immer
☐ Ja, meistens ☐ Schwankt
☐ Nein, selten ☐ Nein, nie

Wie oft lesen Sie PC Games?
☐ Bin Abonnent ☐ Jede Ausgabe
☐ Fast jede Ausgabe

Wie viele Spiele kaufen Sie sich im Schnitt pro Monat?
☐ Gar keines ☐ Höchstens eines
☐ Ein bis zwei ☐ Mehr als zwei

Wenn Sie sich entscheiden könnten: Welches Gimmick würden Sie sich am ehesten für PC Games wünschen? (bitte nur eine Nennung)
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Schmuck-Poster ☐ Tastatur-Schablone
☐ Tipps&Tricks-Booklet ☐ Zusätzliche CD/DVD
☐ Tipps&Tricks-Poster

Bitte bewerten Sie die folgenden Artikel:

Report: Made in Germany	A B 1 2 3 4 5
Interview: Sunflowers	A B 1 2 3 4 5
Vorschau: Black & White 2	A B 1 2 3 4 5
Vorschau: Spellforce	A B 1 2 3 4 5
Vorschau: No Man's Land	A B 1 2 3 4 5
Vorschau: Commandos 3	A B 1 2 3 4 5
Vorschau: Enter the Matrix	A B 1 2 3 4 5
Vorschau: Breed	A B 1 2 3 4 5
Test: Indiana Jones	A B 1 2 3 4 5
Test: Warrior Kings Battles	A B 1 2 3 4 5
Test. Master of Orion 3	A B 1 2 3 4 5
Test: Black Hawk Down	A B 1 2 3 4 5
Test: Vietcong	A B 1 2 3 4 5
Test: Enclave	A B 1 2 3 4 5
Tipps: Freelancer	A B 1 2 3 4 5
Tipps: Blitzkrieg	A B 1 2 3 4 5
Tipps: DTM Race Driver	A B 1 2 3 4 5
Hardware: CeBit 2003	A B 1 2 3 4 5
Hardware: Grafikkarten-Test	A B 1 2 3 4 5
Hardware: TFT für Spieler	A B 1 2 3 4 5

A Spiel interessiert mich, Artikel aber (noch) nicht gelesen
B Spiel interessiert mich nicht/Artikel nur überflogen
1 Sehr gut 2 Gut 3 Durchschnittlich
4 Geht so 5 Miserabel

Auf welches dieser Spiele freuen Sie sich am meisten? (bitte nur eine Nennung)
☐ Keines der genannten
☐ Black & White 2
☐ Colin McRae Rally 3 ☐ Commandos 3
☐ Counter-Strike: Condition Zero
☐ Deus Ex 2 ☐ Die Siedler 5
☐ Die Sims Online ☐ Doom 3
☐ DTM Racer Driver ☐ Duke Nukem Forever
☐ Far Cry ☐ Freelancer
☐ GTA: Vice City ☐ Half-Life 2
☐ Halo ☐ IGI 2: Covert Strike
☐ Impossible Creatures
☐ Indiana Jones and the Emperor's Tomb
☐ Mercedes-Benz World Racing
☐ Praetorians ☐ Quake 4
☐ Rainbow Six ☐ Raven Shield
☐ Republic ☐ S.T.A.L.K.E.R.
☐ Sim City 4 ☐ Spellforce
☐ Splinter Cell ☐ Star Trek: Voyager – Elite Force 2
☐ Star Wars: Galaxies ☐ The Movies
☐ Matrix
☐ Tomb Raider: The Angel of Darkness
☐ Unreal 2 ☐ Vietcong
☐ World of Warcraft ☐ XIII

Wie bewerten Sie die aktuelle Ausgabe?

Aktualität	1 2 3 4
Bildqualität DVD-Videos	1 2 3 4
Hardware	1 2 3 4
Inhaltliche Qualität DVD-Videos	1 2 3 4
Layout (Heftgestaltung)	1 2 3 4
Menüführung auf CD/DVD	1 2 3 4
Preis-Leistungs-Verhältnis	1 2 3 4
Qualität der Demos auf CD/DVD	1 2 3 4
Aktualität der Demos auf CD/DVD	1 2 3 4
Menge der Demos auf CD/DVD	1 2 3 4
Tipps & Tricks	1 2 3 4
Titelgestaltung	1 2 3 4
Übersichtlichkeit	1 2 3 4
Verständlichkeit	1 2 3 4

1 Sehr gut 2 Gut
3 Durchschnittlich 4 Miserabel

HARDWARE:
Welcher Prozessor rechnet in Ihrem PC?
☐ Weiß ich nicht ☐ AMD K6
☐ AMD Duron ☐ AMD Athlon (Slot A)
☐ AMD Athlon T-Bird ☐ AMD Athlon XP
☐ Intel Celeron ☐ Intel Pentium
☐ Intel Pentium II ☐ Intel Pentium III
☐ Intel Pentium 4 ☐ Sonstige

Wie ist Ihre CPU getaktet (nicht übertaktet)?
Bei Athlon XP geben Sie bitte nicht den realen Takt, sondern die Typenbezeichnung an (Beispiel: Athlon XP 1.800+).
☐ Weiß ich nicht ☐ Bis 500 MHz
☐ 501 bis 700 MHz ☐ 701 bis 1.000 MHz
☐ 1.001 bis 1.400 MHz ☐ 1.401 bis 1.600 MHz
☐ 1.601 bis 1.800 MHz ☐ 1.801 bis 2.000 MHz
☐ 2.001 bis 2.500 MHz ☐ Mehr als 2.500 MHz

Wie viel Hauptspeicher besitzt Ihr PC?
☐ Weiß ich nicht ☐ Bis 128 MB RAM
☐ 129 bis 192 MB RAM ☐ 193 bis 256 MB RAM
☐ 257 bis 384 MB RAM ☐ 385 bis 512 MB RAM
☐ Mehr als 512 MB RAM

Welcher Chip ist auf Ihrer Grafikkarte untergebracht?
☐ Weiß ich nicht ☐ 3dfx Voodoo2
☐ 3dfx Voodoo3 ☐ 3dfx VSA-100 (Voodoo4/5)
☐ Ati Radeon 7500 ☐ Ati Radeon 8500
☐ Ati Radeon 9000 ☐ Ati Radeon 9000 Pro
☐ Ati Radeon 9700 ☐ Ati Radeon SDR/DDR
☐ Matrox G400/G400/G450/G550
☐ Nvidia Geforce2 GTS/Pro/Ti
☐ Nvidia Geforce2 MX/MX-400
☐ Nvidia Geforce2 MX-200 ☐ Nvidia Geforce2 Ultra
☐ Nvidia Geforce256 ☐ Nvidia Geforce3
☐ Nvidia Geforce3 Ti-200 ☐ Nvidia Geforce3 Ti-500
☐ Nvidia Geforce4 MX-420
☐ Nvidia Geforce4 MX-440/460
☐ Nvidia Geforce4 Ti-4200 ☐ Nvidia Geforce4 Ti-4400
☐ Nvidia Geforce4 Ti-4600
☐ Nvidia TNT2 M64/Pro/Ultra
☐ STM Kyro I/Kyro II ☐ Integrierte Grafik

Für welche Hardware-Themen interessieren Sie sich derzeit besonders?
☐ Derzeit keines ☐ Drucker
☐ DVD-Laufwerke ☐ Gamepads
☐ Grafikkarten ☐ ISDN/DSL
☐ Joysticks ☐ LCD-Bildschirme
☐ Mainboards ☐ Monitore
☐ Netzwerk ☐ Prozessoren
☐ Soundkarten/-systeme
☐ Etwas anderes

Welche Konsolen besitzen Sie?

Microsoft Xbox	1 2 3
Nintendo Game Boy	1 2 3
Nintendo Game Boy Advance	1 2 3
Nintendo GameCube	1 2 3
Sony PlayStation	1 2 3
Sony PlayStation 2	1 2 3

1 Besitze ich 2 Anschaffung geplant
3 Kein Interesse

PC-Games-DVD und -CD: Bitte bewerten Sie die Demo-Versionen

Casino Inc	1 2 3 4 5 6 7 8
DTM Race Driver	1 2 3 4 5 6 7 8
Echelon Wind Warriors	1 2 3 4 5 6 7 8
Freelancer	1 2 3 4 5 6 7 8
Praetorians Multiplayer v1.02	1 2 3 4 5 6 7 8
Restaurant Empire	1 2 3 4 5 6 7 8
Warrior Kings Battles	1 2 3 4 5 6 7 8
NASCAR Racing 2003	1 2 3 4 5 6 7 8
ORB	1 2 3 4 5 6 7 8

1 Kein Interesse 2 Noch nicht ausprobiert
3 Demo funktioniert nicht
4 Spitze! 5 Gut 6 Durchschnittlich
7 Geht so 8 Miserabel

Bitte bewerten Sie die Video-Beiträge:

Aktuell: Ascaron	1 2 3 4 5 6 7
Aktuell: Vivendi	1 2 3 4 5 6 7
Aktuell: Smudo	1 2 3 4 5 6 7
Aktuell: News	1 2 3 4 5 6 7
Vorschau: Black & White 2	1 2 3 4 5 6 7
Vorschau: World Racing	1 2 3 4 5 6 7
Vorschau: No Mans Land	1 2 3 4 5 6 7
Vorschau: Spellforce	1 2 3 4 5 6 7
Vorschau: Breed	1 2 3 4 5 6 7
Test: Vietcong	1 2 3 4 5 6 7
Test: Das achte Weltwunder	1 2 3 4 5 6 7
Test: Warrior Kings: Battles	1 2 3 4 5 6 7
Test: Dragons Lair 3D	1 2 3 4 5 6 7
Test: Jurassic Park: Operation Genesis	1 2 3 4 5 6 7
Test: Delta Force Black Hawk Down	1 2 3 4 5 6 7

1 Kein Interesse 2 Noch nicht angesehen
3 Spitze! 4 Gut 5 Durchschnittlich
6 Geht so 7 Miserabel

Welchen DVD-Software-Player benutzen Sie?
☐ WinDVD ☐ PowerDVD
☐ Direct DVD ☐ MGI Soft DVD Max
☐ Vario DVD ☐ Andere/weiß nicht

Wo schauen Sie die Videos auf DVD an?
☐ Kaufe die CD-Ausgabe
☐ Am PC (Software-DVD-Player)
☐ TV-Gerät + DVD-Player
☐ TV-Gerät + Spielkonsole

Haben Sie einen Patch von CD/DVD installiert?
☐ Ja, mehrere ☐ Ja, einen
☐ Noch nicht ☐ Nein, habe diesmal keinen benötigt

Installieren Sie Shareware-Spiele auf DVD?
☐ Ja, häufig ☐ Ja, hin und wieder
☐ Nein, nie

☐ Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der ADward-Wahl teil. Diese Anzeige hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:

Motiv: ____________
Inserent: ____________
Seite: ____________

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld.

Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten!

PC Games: Das ultimative Software-Archiv für PC-Spieler

Spielabstürze, Grafikfehler, instabiles Betriebssystem? Sie brauchen Patches, Updates, Tools und Treiber? Da hilft nur eine zeitraubende und teure Internet-Recherche. Oder: Sie greifen zum neuen Sonderheft der PC Games: Auf fünf randvollen CDs hat die Redaktion alles Wichtige zusammengestellt, was PC-Spieler derzeit brauchen: 70 aktuelle Patches, 100 Treiber, 80 Zusatz-Levels und Mods, 40 Counter-Strike-Maps und die besten 60 Tools zur Systempflege.



PC Games: Über 500 Gratis-Spiele und -Tools

In den Weiten des Internets fahndeten wir nach hochwertiger Gratissoftware, sprachen mit Hunderten von Hobby- und Profientwicklern auf der ganzen Welt. Das Ergebnis: 339 der unterhaltsamsten Spiele und 208 der nützlichsten Tools. Knapp 4 Gigabyte Daten schlummern für Sie auf der beiliegenden DVD. Damit Sie den Überblick nicht verlieren und gezielt suchen können, sind die Programme im Heft und auf der Begleit-DVD in Genres aufgeteilt.

PC Action: Online-Spiele

Sie sind begeisterter Zocker und waren bisher selten oder noch nie in Online-Welten unterwegs? Dann wird's aber höchste Eisenbahn! Für alle Einsteiger löst PC ACTION mit diesem Sonderheft die Eintrittskarte in virtuelle Welten. Dank der 17 Test-Zugänge auf der Begleit-DVD können Sie sofort loslegen. Auch Profis sollten schnell zur Kiosk-Kasse spurten. PC ACTION verschafft Überblick über alle aktuell verfügbaren Online-Spiele und wirft einen intensiven Blick in die Zukunft dieses faszinierenden Genres.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM inkl. Bonus-CD (nur im Abo!) + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen ges. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

- ☐ „PC Games Sonderheft: Das ultimative Software-Archiv für PC-Spieler" (Art.-Nr. 002249)
- ☐ „PC Games : Über 500 Gratis-Spiele und -Tools" (Art.-Nr. 002220)
- ☐ „PC Action : Online-Spiele" (Art.-Nr. 002270)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/ Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des 2. Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

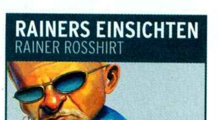
☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PG MI 01

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Nie war Völkerverständigung so wichtig wie gerade in diesen Zeiten. Natürlich will auch ich diesmal wieder meinen Beitrag dazu leisten.

Auf vielfachen Wunsch – und weil die Bombendrohungen inzwischen schon seltener werden – will ich an dieser Stelle wieder einmal das Wissen um unsere Nachbarn in Europa vertiefen. Wenn ich meine fränkische Heimat unten rechts, geografisch gesehen, verlasse, werde ich früher oder später mit dem ausgesprochen liebenswerten Volk der stolzen Ungarn konfrontiert. Ungarn sind kleinwüchsig, haben schwarze Haare und einen Schnauzbart. Mit anderen Worten: Sie sind so etwas wie Spanier ohne Mittelmeerzugang, eine deprimierende Ausgangssituation. Bis Anfang der 90er-Jahre erkannte man die Ungarn ja noch daran, dass sie auf Pferden durch die Gegend ritten. Doch 1990 brach die Wirtschaftskrise herein und die Ungarn machten aus ihren stolzen Rappen stolze Gulaschportionen. Seitdem sind die Ungarn allesamt traurige Menschen und singen traurige Lieder. Angekommen in Budapest, fällt einem zuerst auf, dass man nichts sehen kann. Sobald man angehalten hat, stürmen Heerscharen von Madjaren, mit Eimern und Lappen bewaffnet, heran, um die Windschutzscheibe gegen geringen Obolus zu reinigen. Ab der zwölften Ampel kann dies etwas lästig werden, vor allem wenn man Motorradfahrer ist. Insgesamt soll es mehr als 10 Millionen Ungarn geben, von denen ein Fünftel in der Hauptstadt Budapest lebt. Der Rest lebt in Österreich und verstopft mit winzigen Autos die Straßen.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Namensfrage

Hallo Rossi!

Sag mal, ist die wirtschaftliche Lage bei euch jetzt schon so schlecht, dass sich eure Redakteure keine Namen mehr leisten können? Oder war der Name von dem neueren Mitglied mit dem etwas runderen Gesicht schon immer „Redakteursname"? Kann man auf Seite 71 in der neuen Ausgabe nachlesen. Wenn ich den Fehler des Monats gefunden habe, dann her mit dem Preis. MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: DER BÖSE FLINTENGNOM

Kollege Dirk wagte eine Runde **DTM Race Driver** gegen Redaktionsküken Justin. Nach einigen Runden sprach Dirk die legendären Worte: „Ich ledere dich ab, und wenn es meinen Namen kostet!" Kurz danach prellte ihm Justin, den wir seither „Bleifuß" nennen, die Zierleisten weg und in einem furiosen Finale konnte Dirk nur noch dessen Rücklichter hinter der Ziellinie verschwinden sehen. Da Justin mit zwei Namen nicht wirklich etwas anfangen kann, erwägt er momentan, seinen gewonnenen Namen „Dirk Gooding" zu versteigern. Ernsthafte Angebote bitte an Justin persönlich. Allerdings wurde Dirk ein Vorkaufsrecht eingeräumt.

ABO

Hallo!

Zuerst einmal das Positive, ich habe ein Abo seit 01/03. Jetzt das Negative: Die PC Games will einfach nicht bei mir ankommen! Erst dachte ich, es liegt vielleicht an eurem Vertrieb und meldete mich auch dort schön brav über die angegebene Telefon-Nummer. Man stellte alles richtig und sagte, es werde alles wieder gut. Aber die Zeitung kommt immer noch nicht an. Jetzt weiß ich endlich, woran es liegt, ich bin zu alt (44 Jahre)! Anscheinend glaubt keiner, dass man in diesem hohen Alter noch eine PC Games liest. Da ich aber noch nicht verstorben bin – Zeugen können auf Wunsch genannt werden – bitte ich jetzt den letzten vom Alter (so glaube ich) mir nahe Stehenden, die Sache in die Hand zu nehmen! Anbei noch einmal meine Anschrift. Ich versichere, es handelt sich nicht um die Anschrift des örtlichen Friedhofes!

PS: Bitte schicke mir mein Exemplar und schicke die Mitarbeiter, die mich für nicht mehr unter den Lebenden gehalten haben, in die Wüste. Halt – geht ja nicht laut UNO 1441. DANKE! ANDREAS

Eines mal vorweg – ob Sie am Leben sind oder bereits verstorben, ist den Mädels unserer Aboabteilung egal. Das mag nun pietätlos klingen, spielt aber abotechnisch keine Rolle. Wir liefern das Heft, solange die Rechnungen beglichen werden. Ob nach Büsum, nach Asgard, ins Nirvana, ins Himmelreich – oder wo immer Sie sich aufzuhalten belieben. Auch das Alter unserer Leser interessiert in diesem Zusammenhang nicht. Glauben Sie mir; wir wollen wirklich nur Ihr Geld – egal, ob Sie es noch aktiv verdienen, als Rente bekommen oder als Grabbeilage. Und wenn etwas verstorben sein sollte, dann offenbar das Augenlicht Ihres Postzustellers, der zweimal die PC Games mit dem lakonischen Vermerk „Unzustellbar" wieder in den Kreislauf unserer Postabteilung integrierte. Ich würde Sie darum bitten nachzusehen, ob Ihre Wohnung oder Gruft auch korrekt ausgeschildert ist.

NWO

Hallo,

*ich habe mir das Spiel **New World Order** gekauft und habe nur 256 MB Arbeitsspeicher. Das Spiel braucht aber 512 MB, sonst ruckelt es immer und das ist nicht so gut. Ich wollte jetzt fragen, was ich da machen kann.* DANKE: THOMAS

Du könntest jetzt ganz schnell mit den Augen zwinkern, dann fällt dir das Ruckeln nicht mehr auf. Aber das wird wohl nicht die Lösung sein, die du von mir wissen wolltest, oder? Besagtes Ruckeln kann nur abgestellt werden, wenn du neu tapezierst! Nein, natürlich nicht in deinem Zimmer, sondern in Wohn- und Schlafzimmer deiner Eltern. Die werden dir daraufhin bestimmt hocherfreut die fehlenden 256 MB Speicher finanzieren.

Eckental

Sersn Rossi,

also mal ehrlich, das kann doch nicht angehen, wie du über Eckental herziehst (ich komme selber aus Eckental). Du beschreibst Eckental als ein langweiliges Kaff. Gut, dass war vielleicht in der Vergangenheit so, aber falls du es nicht weißt: Wir haben uns von der Befehlsgewalt der CSU befreit! Ja, du hörst richtig! Kein CSU-Bürgermeister mehr! Ist zwar noch nicht so lang her und wir wissen auch nicht wirklich, ob es Veränderungen bringt, aber egal. Also, ich zähle mal auf, was an Eckental so toll ist: Die Gräfenbergbahn, die mich letzten Samstag im Stich gelassen hat. Un-

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

sere super Jugenddisco. Der schöne Durchgangsverkehr der B2. Also, mein lieber Rossi, sag mir ja nix wieder gegen unser heiliges Eckental! MFG OLLI, AUCH AUS ECKENTAL

Nichts gegen eine milde Form des Lokalpatriotismus, aber wir wollen doch schön sachlich bleiben, oder? Tatsache ist, dass ich nicht das Geringste gegen Eckental habe. Wie sollte ich auch? Wenn man mit dem Motorrad unterwegs ist, kann man sich aufgrund der geringen Eckental'schen Ausdehnung eh nie ganz sicher sein, ob man nicht vielleicht schon in Eckenhaid ist. Okay – die Gräfenbergbahn ist etwas ganz Besonderes. Da sie seltener kommt als eine Mondfinsternis (und auch genauso schnell ist), ist sie wirklich erwähnenswert. Aber warum sollte sie auch öfter kommen? Kein Mensch, der eine andere Wahl hat, will wirklich nach Eckental. Eure Jugenddisco kenne ich und auch eure Tankstelle. An der Tankstelle war mehr los und die Bedienung war hübscher.

Fehler des Monats

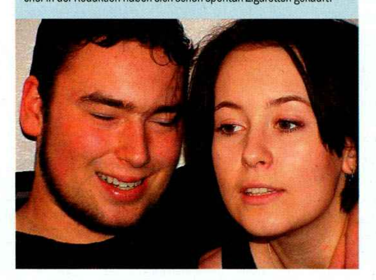
Hallo Rainer,

der auf Seite 165 des aktuellen Heftes beschriebene Prozessorlüfter muss ja ein geiles Teil sein. Mit 4.800 Umdrehungen pro Sekunde kühlt der bestimmt jeden Prozessor auf arktische Temperaturen. Da es sich aber sicherlich um den extra versteckten Druckfehler handelt, werden euch wohl keine Tierschützer die Bude einrennen. VIELE GRÜSSE, THOMAS NOLTE

Dieser neue Lüfter wird serienmäßig mit vier Saugnäpfen ausgeliefert. Diese werden am Boden des PCs befestigt und sollen verhindern, dass das Gerät sich mittels des doch recht erheblichen Luftstroms verselbstständigt. Zwei klitzekleine Nachteile sollen

PC-Games-Leser des Monats

Das Leserfoto des Monats kommt diesmal von Fabian und wurde mir ursprünglich geschickt, um zu beweisen, dass auch Raucher Erfolg bei Frauen haben können. Wenn man das Teil an Fabians Seite betrachtet, kann man wirklich von einem grandiosen Erfolg reden. Einige Nichtraucher in der Redaktion haben sich schon spontan Zigaretten gekauft!



Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Januar?



DANN LIEBT SIE MICH AUCH! Aufgemerkt, David Bergmann, du musst jetzt ganz stark sein: Ab sofort zahlen alle weniger.

Den Siegerspruch haben uns geschätzte drei Viertel aller Einsender zugeschickt. Also musste das Los entscheiden: Unsere Glücksfee hat Johannes Horky aus Königsberg aus dem Stapel an E-Mail-Ausdrucken, Postkarten und Briefen gezogen. Sein Preis, ein großes PC-Games-Spielepaket, ist bereits auf dem Weg. Auch in diesem Monat freuen wir uns auf Ihre Einfälle. Übrigens können Sie erstmals auch ganz einfach per SMS teilnehmen. Wie das geht, steht auf Seite 8.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de
SMS: siehe Seite 8

Teilnahmeschluss: 20. 04. 2003. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen! Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



BILLY & SCHILY Der Bundesinnenminister und der Bundesbetriebssystemminister beim Festakt „20 Jahre Microsoft Deutschland".

MMER **ROSSIS** RUMPELKAMMER

Leser fragen – PC Games antwortet

Indizier mich!

*Eure Zeitschrift ist echt cool. Aber warum habt ihr in der letzten Ausgabe nichts über die mögliche Indizierung von **C&C Generals** geschrieben? Ist es jetzt indiziert oder nur ab 18? Falls einer der beiden genannten Fälle eingetreten sein sollte, wollte ich wissen, ob ihr nicht noch ein paar Exemplare habt, die ich euch (natürlich zum Neupreis) abkaufen könnte? Oder wisst ihr, wo man zurzeit **C&C Generals** kaufen könnte (auch im Internet)?* KATJA LOJEWSKI, PER E-MAIL

C&C Generals wurde erst nach Auslieferung der PC-Games-Auflage indiziert. Daher konnten wir unsere Leser leider nicht mehr rechtzeitig informieren. Eine Indizierung hat zur Folge, dass das Spiel nicht mehr an Kinder und Jugendliche verkauft werden darf; zudem besteht ein Werbeverbot und der Versandhandel darf das Spiel generell nicht mehr anbieten (das betrifft auch unser Abo-Prämien-Angebot – mehr Infos dazu im Editorial). Erwachsene können das Spiel jedoch nach wie vor auf Anfrage im Fachhandel erwerben.

Begeistere mich!

*Ist euer Justin Stolzenberg bei **World Racing** nicht ein kleines bisschen zu optimistisch? Ich habe mir die Xbox-Version gekauft und kann die derbe Kritik vieler Konsolen-Magazine nachvollziehen – die KI der Fahrzeuge ist einfach ein Witz. Dabei ist die Grafik wirklich spitzenmäßig. Wann kommt die PC-Version eigentlich raus?* DENNIS K., PER E-MAIL

Zwischen der Xbox- und der PC-Version liegen mehrere Monate Entwicklungs- und Feintuning-Zeit, die nicht nur in noch bessere Grafik oder gar einen Multiplayer-Modus investiert wird. Wir gehen davon aus und hoffen sehr, dass auch das zugegebenermaßen obskure Verhalten der Xbox-Computerfahrer korrigiert wird. Erscheinen wird das Rennspiel voraussichtlich im Mai 2003.

Fragt mich!

*Wie wählen Sie die Interview-Partner für Ihre Test-Rückblicke aus? Kann man sich dafür bewerben? Wir planen eine Fansite zu **Freelancer** und stünden für Fragen zur Verfügung.* KONRAD UND MICHAEL HACKE, HAMBURG

In der Regel bemühen wir uns um Statements direkt von den Entwicklern, die wir mit kritischen Leserfragen konfrontieren. Manche Spieldesigner lehnen Kommentare grundsätzlich ab, zuweilen scheitert das Interview auch an terminlichen Schwierigkeiten. Parallel fragen wir auch bei renommierten, gut gepflegten Fansites mit großer Community nach. Unsere nächsten Feedbacks widmen sich **DTM Race Driver**, **Raven Shield**, **Blitzkrieg** und **Dark Age of Camelot: Shrouded Isles** – wenn Sie eine Website zu einem dieser Spiele betreiben, schreiben Sie uns doch einfach eine kurze Mail an chefredaktion@pcgames.de.

Teste mich!

*Seit langem erwarte ich den Weltraumknüller **Master of Orion 3**, der auch bei Ihnen in der Zeitschrift oft und mit Spannung erwartet angekündigt wurde. Nach meinen Informationen müsste das Spiel bereits erschienen sein, aber jetzt lese ich gar keinen Test darüber. Wieso haben Sie das Spiel nicht getestet?* FLORIAN ROTZINGER, PER E-MAIL

Infogrames hat der Fachpresse vorab keine Testexemplare zur Verfügung gestellt – auch nicht auf mehrmalige Nachfrage. Daher lesen Sie den Test der Verkaufsversion erst in dieser Ausgabe.

Registrier mich!

*Ich will mich bei der Installation von **FIFA 2003** registrieren. Ich gebe alles an, sogar die E-Mail-Adresse meines Erziehungsberechtigten und klicke auf „Abschicken". Dann: „Die Registrierungsdaten werden übermittelt ... Bitte warten Sie einen Augenblick!" 30 Sekunden später: „Leider konnten wir die Daten nicht übermitteln! Bitte versuchen Sie es später noch einmal!" Und dann steht da noch: „Technischer Support erfolgt nur bei Registrierung!" Da frag ich mich doch: Wie komm ich an Technischen Support, wenn ich welchen brauche? Die 0190-Hotline anrufen? Darum möchte ich euch bitten, im „Kompakt Testcenter" (das in grau, rechts über der Wertung, wo auch die Prozessorleiste ist, Folgendes hinzuzufügen: „Support: mangelhaft" (bei EA), oder halt „Support gut", meiner Erfahrung nach zum Beispiel bei Sierra.* ANTINAZI, PER E-MAIL

Wir erhalten enorm viele Leserbriefe mit Kommentaren und Beschwerden, aber auch lobenden Worten zum Hersteller-Support per Telefon oder E-Mail. Die Betreuung von Electronic Arts schneidet hier in der Regel recht ordentlich ab. Eine allgemeine Einschätzung der Service-Qualität ist kniffig und hängt von vielen Faktoren ab – vor allem nach gerade erfolgten Releases von Top-Hits wie **Anno 1503**, **Splinter Cell** oder **Gothic 2** sind die Hotlines fast immer hoffnungslos überfordert, während sich die Situation nach einigen Wochen spürbar entspannt. Welche Erfahrungen haben Sie mit Hotlines und E-Mail-Support gemacht? Schreiben Sie uns! Die interessantesten Zuschriften drucken wir ab.

Verschieb mich!

*Als relativ neuer Abonnent Ihrer Zeitschrift „PC Games DVD" wundere ich mich doch über einige Dinge, die vielleicht einfach aufzuklären sind. Erste Sache in Heft 01/03, DirectX steht im Inhaltsverzeichnis der DVD, auf der DVD war es für mich nicht ausfindig zu machen? Und: Heft 03/03, Seite 194 in der Vorankündigung für Heft 04/03 stehen **Unreal 2**, **Sim City 4** und **DTM Race Driver** als Demo bzw. zum Ausprobieren! Jetzt halte ich 04/03 in den Händen ... nichts, nothing, null Komma nix. Was ist da los? Habe ich ein falsches Exemplar?* MALTE FRANZ, PER E-MAIL

DirectX ist in vielen Demos enthalten – bei der Installation der entsprechenden Demo haben Sie die Option, DirectX zusätzlich auf die Festplatte zu schaufeln. Bei den Ankündigungen für Vorschau-Berichte, Tests und Demos müssen wir uns auf die Aus- und Zusagen der Hersteller verlassen. Wir stochern da natürlich nicht im Nebel, sondern holen Informationen direkt von den Publishern ein. Wie im Spielebereich üblich, kommt es regelmäßig zu Verzögerungen und Verschiebungen, was sich natürlich auch auf Testberichte, Vorschau-Artikel und Demos auswirkt.

Gewinn mich!

Ich habe eine Frage zum Gewinnspiel und zur Verlosung. Ihr gebt nie die Gewinner vom Gewinnspiel bekannt. Da kann es ja sein, dass ihr gar nichts verschenkt. Könntet ihr nicht die Gewinner im Heft bekannt geben? HACI, PER E-MAIL

Keine Bange: Monat für Monat verlassen Dutzende von Gewinnpaketen die Redaktionen von PC Games und PC Games Hardware. Zudem geben wir viele Preisträger in der Regel auf www.pcgames.de bekannt. Aber: Aufgrund der großen Nachfrage werden wir ab sofort auf der neu geschaffenen Gewinnspielseite (siehe Seite 8) die glücklichen Gewinner nennen.

Rüst mich auf!

*Also begeisterter **Deus Ex**-Fan der ersten Stunde kann ich es kaum erwarten, endlich **Deus Ex 2** zu spielen. Ihr Artikel stillt wenigstens ein bisschen meine Neugier. Im Übrigen war er sehr informativ geschrieben! Trotzdem habe ich zwei Fragen, die mir auf den Nägeln brennen. 1. Wann kommt denn endlich **DX 2** raus!? In der PC Games steht „Sommer", in einem anderen Magazin gar Mai, bei Gamespy.com steht mit dem 14. Juni ein konkretes Release-Datum fest. Wissen Sie da vielleicht jetzt schon mehr? 2. Wie schätzen Sie die Hardwareanforderungen für **DX 2** ein? **Unreal 2** und **Splinter Cell** laufen auf meinem Rechner (Athlon XP 2000, 512 MB DDR 333, Geforce Ti-4200) auf 1.024x768 mit allen Details wirklich gut; kann man dann damit rechnen, dass **DX 2** die gleichen Anforderungen stellt?* FRANCESCO GARGIULO, PER E-MAIL

Der 14. Juni ist der offizielle Release-Termin, allerdings haben die Entwickler unserem Redakteur Harald Wagner im persönlichen Gespräch erzählt, dass dieser Termin wohl nicht eingehalten werden kann. Dafür gibt es zwei Gründe. Der offizielle Grund: Das Level-Design beginnt gerade erst. Bis alle Levels eingerichtet und getestet sind, können noch etliche Monate vergehen. Der inoffizielle Grund: Das Spiel hat noch arge Geschwindigkeitsprobleme. Auf einem aktuellen Top-Rechner kam es zu Bildwiederholraten von geschätzten 5 Bildern/Sekunde – damit wäre **Deus Ex 2** weitaus langsamer als **Unreal 2** oder **Splinter Cell**. An diesem Problem wird Ion Storm noch viel arbeiten müssen.

Besuch mich!

Ich bin schon jetzt ein Riesenfan eurer Serie „Made in Germany". Es ist total interessant, wie es bei einem Spielehersteller wirklich zugeht. Eine Bitte hätte ich aber trotzdem: Stellt doch bitte auch die etwas unbekannteren Teams vor. Von den Blue Bytes und Sunflowers liest man sowieso die ganze Zeit. ANNE, BÖBLINGEN

Wir passen auf, dass künftig sowohl Newcomer als auch etablierte Studios vorgestellt werden.

Tausch mich!

*Ich habe mir vor kurzem die Geforce4 Ti-4200 gekauft. Dieser Grafikkarte liegt die englische Version von **Morrowind** bei. Ich habe gehört, man könne diese beim Hersteller gegen die deutsche Version eintauschen. Stimmt das?* MARKUS KING, PER E-MAIL

Karsten Lehmann von Ubi Soft: „Die Umtauschaktion lief bis Ende letzten Jahres. Das heißt, dass die Version des Lesers leider vom Umtausch ausgeschlossen ist."

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

nicht verschwiegen werden: Die extrem hohe Umdrehungszahl bedingt eine ebenso extreme Abkühlung. Ähnlich wie bei Trockeneis ist bei Zimmertemperatur mit leichter Rauchbildung zu rechnen. Wenn Sie den Monitor nicht mehr sehen können, ist es ratsam, den PC auszuschalten, damit er sich erwärmen kann. Das ist gleich eine schöne Gelegenheit, die Fledermäuse einzusammeln, die sich aufgrund der Ultraschallwellen (hervorgerufen durch die Drehzahl in Verbindung mit dem Resonanzköper des PCs) mit verwirrtem Gesichtsausdruck auf dem Fenstersims niedergelassen haben. Nein – nun mal im Ernst: Gratuliere – du hast den Druckfehler entdeckt, den wir in jedem Heft verstecken, um euch zum aufmerksamen Lesen zu ermutigen.

Zocker

Hi Rossi!

Ich würde gerne den Weg des Berufszockers einschlagen. Da ich nicht anspruchsvoll bin, würde ich mit 2.000 Euro im Monat auskommen. So, jetzt weißt du, was ich mir vorstelle GRUSS OLLI

Endlich mal ein ausgefallener Berufswunsch. Die wenigsten wollen ihren Lebensunterhalt mit Zocken verdienen. Die meisten sind so einfallslos und verplempern ihre Zeit, indem sie Bäcker, Busfahrer oder Lehrer werden. Aber Olli kann etwas, was andere nicht können – er kann spielen! Da du nichts weiter für dein Geld tun willst, scheiden Computerspiele schon mal aus. Es gibt einige, die davon leben können, aber die reißen sich den ... äh ... die schinden sich dafür ab. Wenn man ein bequemes Leben führen möchte als Berufsspieler, bleibt nur der Weg nach Baden-Baden in die Spielbank.

Geschenk

Hallo,

ich habe mir vor kurzem ein Probe-Abonnement schicken lassen und beim Lesen habe ich etwas Interessantes bemerkt: Einige Leser, die dir einen Leserbrief schreiben, bekommen willkürlich etwas geschenkt! Kann ich das mit meinem Brief auch? MFG PETE

Aber natürlich kannst du das mit deinem Brief auch! Du hättest mir dazu lediglich einen Geldschein beilegen müssen. Ich bin richtig gerührt, dass zur Abwechslung mal mir jemand was schenken will. Ja was? Wolltest etwa du etwas geschenkt bekommen? Wie du schon so richtig erkannt hat, lautet das Schlüsselwort „willkürlich".

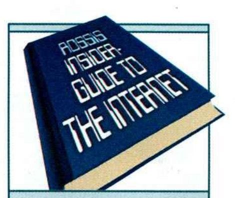
Bewerbung

Hallo,

wie ich gelesen habe, suchen Sie einen Redakteur. Aber wie ist das mit den zwei Probe-Artikeln für die Bewerbung gemeint? Soll ich selber zwei Artikel schreiben oder wie habe ich das zu verstehen? VIELEN DANK: M3K2000

Nein, natürlich sollen Sie die zwei Artikel nicht selbst schreiben. Wenn wir einen neuen Kollegen suchen, interessiert uns in keiner Weise dessen Schreibstil, sondern, ob er gut recherchieren kann. Suchen Sie aus diesem Grund zwei beliebige Artikel von Karl-Heinz Probe, welche Sie uns dann zusammen mit Ihrer Bewerbung schicken.





HTTP://WWW.ABSOLUTIST.COM/ONLINE/BUBBLES
Wer sagt eigentlich, dass Spiele, die lange Spaß machen, Geld kosten müssen? Auf dieser Seite findet ihr unter anderem den „Bubble Shooter" in einer Online- und Offline-Version. Ein Spiel mit extrem hohem Suchtfaktor!



HTTP://J-WALK.COM/BLOG/DOCS/WIFISPRAY.HTM
Auf dieser grafisch extrem schlicht gehaltenen Seite, wird eine technische Sensation erster Güte angeboten! Ärgern Sie sich auch manchmal, dass Ihr teures WLAN die Daten im Tempo einer Kontinentalverschiebung durch den Äther quetscht? Damit ist jetzt endgültig Schluss. „WiFi Speed Spray" kann den Datendurchsatz drastisch erhöhen. Wissenschaftlich bewiesen!



HTTP://FLASHFACE.FLASHMASTER.RU
Oft kommt man in die Situation, dass man mal eben schnell ein Phantombild braucht. Was tun, wenn man nicht zeichnen kann? Zum Glück gibt es ja den Phantombildgenerator im Internet. Dass die Seite aus Russland stammt und, logisch, russische Schriftzeichen verwendet, macht das Ganze zwar nicht unbedingt einfacher, aber durch blindes Herumklicken kommt man auch zum Ziel.



PC-GAMES-SERVICE

Wir sind für Sie da

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100
Telefax: 0911-2872-200

Chefredaktion:
chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft:
leserbriefe@pcgames.de

Ihnen brennt eine Frage zu einem Artikel auf den Nägeln?
Sie möchten einen Kommentar loswerden?
Wenden Sie sich direkt an die PC-Games-Redakteure:

David Bergmann	db@pcgames.de
Dirk Gooding	dg@pcgames.de
Petra Maueröder	pm@pcgames.de
Christian Müller	cm@pcgames.de
Rüdiger Steidle	rs@pcgames.de
Justin Stolzenberg	js@pcgames.de
Harald Wagner	hw@pcgames.de
Thomas Weiß	tw@pcgames.de

Briefe an Rainer Rosshirt:
rossi@pcgames.de

Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check:
testcenter@pcgames.de

PC Games Abo-Service

- Sie möchten PC Games im Abo beziehen?
- Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?
- Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?
- Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?
- Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?
- Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?

Online:	http://abo.pcgames.de/
E-Mail:	computec.abo@pvz.de
Postadresse:	Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch:	0451-4906-700
Per Fax:	0451-4906-770

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:

E-Mail:	bgenser@leserservice.at
Postadresse:	Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Telefonisch:	06246-882-882
Per Fax:	06246-882-5277

CD/DVD

Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD
dvd@pcgames.de

Umtausch beschädigter CDs/DVDs
Bitte verwenden Sie den Original-Umtausch-Coupon (auf der DVD-Hülle beziehungsweise in der CD-Anleitung).

Hardware

Fragen und Anregungen zu Hardware-Artikeln, Benchmarks und Testberichten:
hardware@pcgames.de

Technische Probleme:
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der monatlich vielen tausend Anfragen nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Lösungen zu Anfragen, die wir häufiger erhalten, werden im Heft abgedruckt. Besuchen Sie auch das Hardware-Forum auf www.pcgames.de – dort helfen Ihnen andere PC-Games-Leser sowie Redakteure weiter. Bei technischen Problemen mit bestimmten Grafikkarten, Mainboards, Monitoren, Betriebssystemen oder Spielen wenden Sie sich bitte zunächst an den entsprechenden Hersteller.

Fragen und Anregungen zu Tuning-Artikeln:
tuning@pcgames.de

Tipps & Tricks

Komplettlösungen zu älteren Titeln sowie Kurztipps erwarten Sie auf www.pcgames.de (Rubrik: „Spiele/Tipps & Tricks")

Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.:
hilfe@pcgames.de
Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der vielen tausend Anfragen pro Monat nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Wir bemühen uns jedoch, so vielen Lesern wie möglich zu helfen. Fragen, die häufiger auftreten, drucken wir in der Rubrik „PC Games hilft" ab.

Selbst erarbeitete Kurztipps schicken Sie bitte an:
E-Mail: tipps@pcgames.de
Telefax: 0911-2872-200
Bei Abdruck winkt ein Honorar – bitte vollständige Anschrift und Bankverbindung angeben!

Tipps&Tricks-Hotline:
0190-824834* (täglich von 8-24 Uhr)
* Der Anruf kostet pro Minute €1,86

www.pcgames.de

An fast allen PC-Games-Aktionen, -Umfragen und -Gewinnspielen können Sie auch online teilnehmen. Auf www.pcgames.de (eine der meistbesuchten Spiele-Websites Deutschlands) erwarten Sie zudem täglich brandaktuelle News, eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit zusätzlichen Screenshots, ein großes Tipps&Tricks-Archiv und eine engagierte Community.

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de

Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de

Ansprechpartner der Online-Redaktion:
news@pcgames.de

IMPRESSUM

REDAKTIONSANSCHRIFT
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion PC Games,
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Petra Maueröder; Christian Müller
Redaktion
David Bergmann, Dirk Gooding, Rüdiger Steidle, Justin Stolzenberg, Harald Wagner, Thomas Weiß
CD-/DVD-Redaktion
Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer
Tipps&Tricks-Redaktion
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner
Hardware-Redaktion
Bernd Holtmann, Sascha Pilling
www.pcgames.de
Redaktion: Stefan Bringewatt
Projektleitung & Konzeption:
Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Stellvertr. des Textchefs:
Margit Koch-Weiß
Lektorat: Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Florian Hannich, Paul Krügel, Gisela Müller, René Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341
Fax: +49-911-2872-241
E-Mail:
jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
E-Mail:
thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:
Ina Willax (V. i. S. d. P.)
Fax: +49-911-2872-241
E-Mail: ina.willax@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail:
andreas.klopfer@computec.de
Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC:
Telefon: +49 -911/28 72-261
ISDN Mac:
Telefon: +49 -911/28 72-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 16 vom 01.10.2002

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe links.

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40
(Ausland € 117,60)

PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246-882-882
Fax: 06246-882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus €116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 | VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 | VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x | VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2002 281.908 Exemplare
AWA Ermittelte Reichweite 1.130.000 Leser

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete (siehe Seite 186).



Platz 1

Schönen Fire-Abend (Saturn)

„Wir wollen gesehen werden und Aufmerksamkeit für unsere Angebote erregen. Das haben wir mit 'Geiz ist geil' erreicht. Natürlich freuen wir uns über jede Resonanz, die den Erfolg unserer Kampagne bestätigt. Saturn präsentiert sich mit 'Geiz ist geil' als der moderne Tiefpreisanbieter. Mit der prämierten Anzeige unterstreichen wir unsere hohe Kompetenz bei Computer-Games. Durch PC Games erreichen wir die Gamer optimal – und können sie auf unsere Spitzenauswahl von Topgames zu Tiefpreisen aufmerksam machen."

Saturn Elektro-Handelsgesellschaft



Metal Gear Solid 2 (Konami)



Platz 3

V9900 (Asus)

INSERENTEN



April 1993

Kurioses am Rande

Das Sequel-Syndrom – „Marketing-Maschinerie oder Produktpflege?" hieß eine Reportage, die sich mit der damals aufkeimenden Fortsetzungsmanie mancher Hersteller beschäftigte. Neben den damals noch Data-Disks titulierten Add-ons tauchten immer mehr zweite, dritte oder vierte Spielteile auf, die oft nur marginale Verbesserungen gegenüber den Vorgängern zu bieten hatten – ein Trend, der leider bis heute anhält. „Produkte, welche guten Anklang bei Spielern gefunden haben, verdienen es durchaus, fortgesetzt zu werden", rechtfertigt sich etwa Ascaron-Chef Holger Flöttmann. „Einen offiziellen Nachfolger für **Patrizier** wird es nicht geben, da dieses historische Setting von uns nicht verändert werden kann." Sieben Jahre später gab's dann doch einen.

Was wurde eigentlich aus ... Microprose?

MICROPROSE
Seriously Fun Software

Microprose, 1984 von „Wild" Bill Stealey und **Civilization**-Schöpfer Sid Meier gegründet, gehörte Ende der 80er- bis Anfang der 90er-Jahre zu den ganz Großen im Business. Nicht nur, was Umsatzzahlen anbelangt, auch die Qualität der Spiele war durchweg gut bis sehr gut. Unter den Klassikern finden sich neben dem oben erwähnten **Civilization** Perlen wie **Pirates!**, **Railroad Tycoon**, **Master of Orion**, **X-COM** und **Special Forces**. Vor allem bei Simulationsfans hat der Name auch heute noch einen guten Klang, dank solcher Titel wie **F-15 Strike Eagle**, **Silent Service** oder **Gunship**. 1993 übernahm Spectrum Holobyte (**Falcon**) die Spieleschmiede, behielt aber den bekannten Namen bei. Microprose ging 1998 an Hasbro Interactive, 2000 schließlich zusammen mit Atari an Infogrames. Unter dem Microprose-Signet erschienen zuletzt **Rollercoaster Tycoon** (1999) sowie **Grand Prix 4** (2002). Seitdem führt Infogrames die berühmte Marke nicht weiter.



Test des Monats

Nachdem sich Larry Holland mit historischen Flugsimulationen wie **SWOTL** und **Their Finest Hour** einen Namen gemacht hatte, stürzte er sich für LucasArts in den Krieg der Sterne. **X-Wing** versetzte mutige PC-Flieger in die Rolle eines Rebellen-Piloten, der sich mit imperialen TIE-Fightern, Korvetten und Fregatten in den Weiten des Alls heiße Duelle lieferte. Besonders die abwechslungsreichen, stellenweise extrem schweren, aber immer fairen Missionen und die unerreichte **Star Wars**-Atmosphäre machten **X-Wing** zum Hit. Unvergessen: Die erbitterten Gefechte mit riesigen Sternzerstörern und der finale Angriff auf den Todesstern.

Hardwaretrends

1993 zählten Flugsimulationen noch zu den beliebtesten Spielen. Entsprechend viele Spezialjoysticks fanden sich in den Händlerregalen. Zu den kuriosesten Objekten zählte ein überdimensioniertes Steuerhorn namens Virtual Pilot von CH Products, den Schöpfern der legendären Flight-Stick-Reihe. Auch nicht schlecht: Ein Joystick ohne Standfuß, der Kippbewegungen durch Lagesensoren in Steuerbefehle wandelte. Schlicht geradeaus zu fliegen war damit allerdings nur schwer möglich.

Die Top-5-Tests

1. **Michael Jordan in Flight** | EA
   Super-VGA-Auflösung gab es erst ab (damals fast utopischen) 8 MB RAM.
2. **Space Quest 5** | Sierra
   Sein fünftes Abenteuer macht Hausmeister Roger Wilco zum Kommandanten.
3. **Veil of Darkness** | SSI
   Stimmungsvolles, aber aktionarmes Horror-Rollenspiel in damals moderner Iso-Optik
4. **Creepers** | Psygnosis
   Psygnosis versucht, den Lemmings-Erfolg mit Schmetterlings-Raupen zu wiederholen.
5. **Buzz Aldrin's Race into Space** | Interplay
   Witzige WiSim um das Weltraum-Rennen zwischen USA und Russland.

Am 07. Mai erscheint die PC Games 6/2003

VORSCHAU

Schon Anfang Mai die E3-Hits kennen: PC Games befragt die Top-Studios, welche Premieren, Trends und Innovationen uns auf der weltgrößten Spielemesse erwarten – inklusive Updates der Release-Termine!

TEST

Devastation, **Tropico 2**, **World Racing** – diese drei Testmuster haben es leider nicht mehr in die aktuelle Ausgabe geschafft. In Ausgabe 6/2003 steht, was diese April-/Mai-Neuheiten taugen.

TIPPS

Mit diesen Tricks kann nichts schief gehen: Schwingen Sie als Indy die Peitsche, rasen Sie an Bord eines **World Racing**-SL über atemberaubende Gebirgspässe und schicken Sie Ihre **Tropico 2**-Gegner über die Planke!

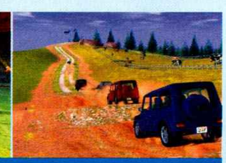
CD/DVD

Ob die **World Racing**-Demo rechtzeitig fertig wird? Hinter vielen Top-Demos (unter anderem **Unreal 2**) steht noch ein dickes Fragezeichen. Definitiv auf der Scheibe: Interaktive Tests zu allen Highlights.









VORAB-INFOS AB 03. MAI AUF WWW.PCGAMES.DE!